
XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr
SUR LES TRACES DE
RALLISPORT CHALLENGE 2
De quoi envoyer
Colin McRae à la retraite ?
EXCLUSIF XBOX
QUIZZ CONCOURS
TU TE PRENDS POUR UN CAÏD DE LA XBOX ? IL EST TEMPS DE LE PROUVER !
OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF
Subaru Impreza, 206 WRC, Saab, Lancia, Hyundai, Xsara... Sur quel bolide remporterez-vous le championnat du monde des rallyes ?
Derniers secrets et images inédites !
FABLE
Pas encore sorti et déjà légendaire !
10 JEUX EN TEST
Dehors il fait froid, restez jouer à la Xbox !
LEGACY OF KAIN, SONIC HEROES, LES SIMS, ROGUE OPS, HARRY POTTER, WHIPLASH, ARMED & DANGEROUS, ARX FATALIS...
future games
The first choice for gamers
FEVRIER 2004
NUMERO 25
T 05279 - 25 - F: 9,00 €
RALLISPORT CHALLENGE 2 - LE MAGAZINE OFFICIEL - XBOX - NUMERO 25 - FEVRIER 2004

NÉGOCIER

APPELER LE PATRON

AMENER UNE COPINE

ACHETER

OFFRIR DES FLEURS

SHOOTER

S'INFILTRER

FRAPPER

PROPOSER UNE CLOPE

OBJECTIF_ENTRER

JOUER EST UNE QUESTION DE CHOIX...





WWW.DEUSEX.COM













LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro 25 - FEVRIER 2004

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

Le Magazine Officiel Xbox
est édité par Future France
Société Anonyme au capital de 6 566 162 €,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente du Directoire et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Vincent Meyrier

Tous droits de reproduction réservés.
Prix unitaire : 9 €
Date de parution : fin janvier 2004. Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax :01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

VENTE AU NUMERO
Anciens numéros : 01 46 72 50 89
Imprimé par : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en Chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Premier maquettiste : Yann Pesenti
Photographe : Benoît Moyen
Ont collaboré à ce numéro : David Calvo, Fabrice Colin, Xavier Hanart, Thomas Laviolette, J.-F. Mariotti, Dominique Molinaro, Kim-Long Tran, Samuel Pelmar.

PUBLICITÉ
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité : Sidonie Collet (44 89), Nicolas Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)
Téléphone : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 64 70

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet (01 41 27 64 43)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargé de la fabrication : Guillaume Launay (38 70)
Chargée de la fabrication : Solenn De Clercq (34 50)
Chargée de la fabrication : Alexandra Millet (38 28)

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk



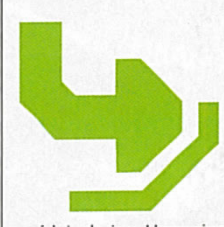
Imprimé en France - Printed in France
Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.







PRET A TOUT



Que de chemin parcouru sur les routes poussiéreuses et enneigées pour les bolides de *Rallisport Challenge*. Au lancement de la console, à peine quelques semaines avant la sortie du premier volet, nous avions eu le plaisir de rencontrer certains des membres de Digital Illusions, le développeur suédois du jeu. L'occasion pour nous d'éprouver la jouabilité du titre et surtout d'être impressionné par sa réalisation. D'ailleurs, nous avions salué les performances de certains développeurs, dont ils font partie, pour exploiter pleinement les capacités de la console. Avec une légère moue, ils nous avaient bien fait comprendre qu'on était loin d'avoir tout vu et nous donnaient rendez-vous plus tard pour nous démontrer ce qu'on pouvait VRAIMENT faire avec une Xbox. La démonstration s'est fait à Stockholm, où Fred, notre Rémi Julienne à nous, s'en rendu pour les premiers tours de chauffe. Xbox *Live*, nombre de circuits impressionnant, réalisation époustouflante et un plaisir de jeu toujours aussi immédiat, *Rallisport Challenge 2* s'annonce d'ores et déjà comme le plus beau jeu de caisses jamais édité et ouvre le bal des grosses sorties de 2004 (je sais que vous avez déjà la liste en tête...).
Un bal où va très rapidement s'inscrire *Deus Ex : Invisible War*, un titre vraiment pas comme les autres, suite du plus grand jeu de tous les temps pour beaucoup de membres de notre rédaction. Pour l'occasion, et comme ce jeu déjà mythique est plutôt difficile d'accès (surtout pour ceux qui n'auront pas terminé le premier opus), nous avons concocté un dossier spécial. Il retrace l'épopée de JC Denton, apporte de nouveaux éléments sur *Invisible War* et propose une aide pour la démo contenue sur notre DVD.
Le froid, la neige, la canicule, les repas de fins d'années trop riches en calories et trop arrosés, les chiens de l'espace, ou tout autre difficulté répertoriée dans cette galaxie, le *MOX* ne reculera devant rien pour vous faire découvrir ce qui se fait de meilleur sur Xbox.

Cyril Berrebi
Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



OFFICIEL
» Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOUABLE
» La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF
» La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Toute première fois : *Rallisport Challenge 2* a été dévoilé lors du XO3, l'événement majeur dédié à la Xbox, qui s'est déroulé dans la ville de Juan-Les-Pins cette fois-ci.

NUMERO 25
FEVRIER 2004

SOMMAIRE





Visible War : c'est déjà la guerre pour savoir qui fera le test de *Deus Ex* le mois prochain, chacun prétendant être le fan ultime du premier volet.



X FILES RALLISPORT CHALLENGE 2
Premiers tours de pistes en direct de Stockholm.
>>> PAGE 95

XPRESS FABLE
Nouvelles images exclusives du jeu qui fait rêver.
>>> PAGE 8



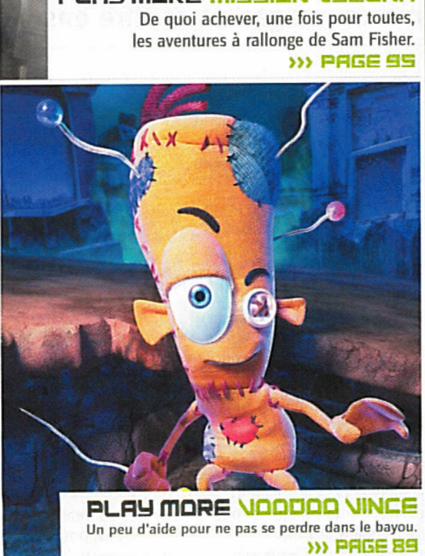
XPERTISE LEGACY OF KAIN : DEFIANCE
Raziel et Kain: l'union sacrée.
>>> PAGE 48



PLAY MORE TU TE PRENDS POIR UN CAÏD SUR XBOX ?
Alors prouve-le et gagne un abonnement d'un an au MOX.
>>> PAGE 84

PLAY MORE MISSION VSELKA
De quoi achever, une fois pour toutes, les aventures à rallonge de Sam Fisher.
>>> PAGE 95

XCLUSIF RESONANCE
Le jeu qui va vous faire vibrer de peur....
>>> PAGE 6



PLAY MORE VOODOO VINCE
Un peu d'aide pour ne pas se perdre dans le bayou.
>>> PAGE 89

DVD 25

11 DEMOS JOUABLES
- DEUS EX : INVISIBLE WAR
- D&D HEROES
- LINKS 2004
- NHL RIVALS 2004
- PRINCE OF PERSIA
- ROGUE OPS
- WALLACE & GROMIT

MISSION INEDITE
- SPLINTER CELL VSELKA SUBMARINE

8 VIDEOS
- ARMED & DANGEROUS
- BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE II
- DRIV3R
- JAMES BOND 007 : QUITTE OU DOUBLE
- MISSION : IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA



Tabernacle : bon courage à Neocell, le développeur canadien de *Resonance*, un *survival horror* qui semble des plus prometteurs.

EXCLUSIF



RESONANCE

La renaissance du jeu d'action/aventure passerait-elle par le Canada ? On serait tenter de le croire en découvrant les toutes premières images de ce titre ensorcelant !

FRED

INFOS	
DEVELOPPEUR :	NEOCELL FACTORY
EDITEUR :	INDETERMINE
GENRE :	ACTION/AVENTURE
JOUEUR :	1
SORTIE :	3e TRIMESTRE 2004

Un tout jeune studio de développement qui s'attaque à un genre usé jusqu'à la trame de sa corde ? Pari osé pour les néophytes canadiens de Neocell : dépoussiérer le jeu d'action/aventure, rien que ça. Même Capcom, malgré son art consommé du genre, peine à se renouveler. Malheureusement pour les possesseurs de Xbox, *Dino Crisis 3* n'a pas su remplir son contrat : attendu comme la future référence de sa catégorie, il s'est avéré décevant, pour ne pas dire mauvais. Techniquement, le moteur 3D tenait la route mais l'histoire, plate comme le QI d'un journaliste du *MOX*, décevait. Esquivant les clichés du gros bourrin armé jusqu'aux dents ou de la frêle pucelle effarouchée, *Resonance* vous proposera d'incarner une héroïne un peu plus intéressante que la moyenne car assez... inquiétante. En plus d'être belle, Faye Winter possède des affinités avec les puissances occultes : un atout de poids pour résoudre les enquêtes dont elle a la charge ! Elle exerce la profession de constable, soit l'équivalent en grade d'un inspecteur de police. L'histoire se déroule pendant une période inspirée par la Renaissance et le roi lui-même vous mandate pour résoudre un cas de kidnapping, en l'occurrence celui de son deuxième fils... Conçu autour d'un moteur graphique qui a déjà fait ses preuves, le Gamebryo (*Morrowind, Freedom Fighter*...), *Resonance* ne devrait pas avoir l'air ridicule comparé à des titres développés par des équipes autrement plus conséquentes, numériquement parlant. Il n'y a qu'à s'en référer aux images, exclusives, que nous vous dévoilons ici !

Se jouant en vue à la troisième personne, *Resonance* alternera phases d'exploration, enquêtes et, bien entendu, combats. Faye peut se battre avec deux armes à la fois, que cela soit avec une paire de sabres ou en en combinant une lame avec un pistolet. Il y a comme un petit air de *Nightmare Creatures*... Mais la spécificité du jeu est l'usage de la *Resonance*, une énergie magique qui permet à Faye d'accomplir des prodiges. Le studio prévoit de concevoir une quinzaine de pouvoirs spéciaux, chacun influençant le déroulement de l'histoire. Entre autres raffinements, *Resonance* devrait proposer, en plus de l'enquête principale, un bon paquet de quêtes annexes. Esthétiquement séduisant et abondant de bonnes idées, le projet de Neocell a tout pour envoûter le public : pourvu qu'on ne leur jette pas un mauvais sort en cours de route !

Primeur : le *MOX* a été le premier magazine au monde à faire découvrir *Resonance* à ses lecteurs, il y a quelques numéros de cela. Ouais, on se la pète, on est comme ça !




Bien souvent, croiser le fer sera la meilleure méthode d'interrogatoire.

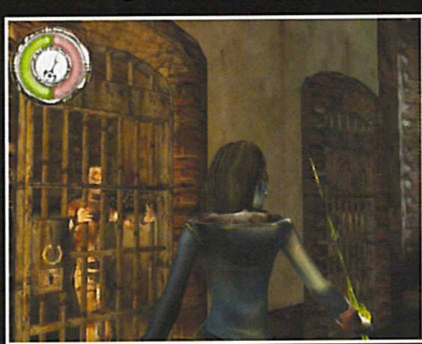
CELUI QUI NE DOIT PAS ETRE NOMME

L'esthétique générale semble avoir subi l'influence néfaste de H.P Lovecraft, avec ses monstres dotés de myriades d'yeux et de tentacules suppurants... Autre référence : *Hellraiser* de Clive Barker et plus spécialement les figurines Tortured Soul. Le look des personnages humanoïdes ne laisse pas la part au doute. Croyez-nous sur parole, sinon on vous arrache la langue au coupe-ongles !





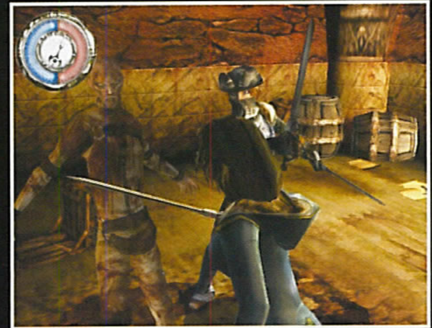

Les sorts sont accompagnés d'effets lumineux de très bon goût.


Mieux vaut le laisser enfermé dans sa cellule... Qui sait ce dont il est capable.


La Resonance permet à Faye de se transforme en ange rédempteur !


Faye est jolie, se sape bien, a un bon coiffeur et fait de la magie. Ma sorcière bien-aimée.


Les décors mélangeront intérieurs et extérieurs, mais tous seront finement détaillés.


Mais que protègent cette étrange créature et ce bretteur masqué ?

Humeur. Retour de vacances du *MOX*, voici l'humeur de chacun en ce début d'année. Katia : n'a encore cogné personne. Stéph : ronchon, Yann, idem en pire ; Fred : de bonne humeur (!) Berreb : toujours aussi zen.



HITMAN CONTRACTS

DEV. : IO INTERACTIVE / EDITEUR : EIDOS / GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1 / SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004

Les états d'arme de l'agent 47 lui font couler des larmes de sang...

On le croyait froid et implacable comme la mort qu'il laisse dans son sillage. On le croyait insaisissable, intouchable comme la machine à tuer parfaite qu'il est. Toute légende a ses failles, l'agent 47 en sait maintenant quelque chose... Tout symbole macabre et tueur d'élite qu'il est, le voilà confronté à un ennemi qu'il ne connaissait pas et qu'il n'est pas sûr de vaincre : sa propre conscience ! Normal, pour la première fois, il est pris au cœur d'une situation qu'il ne contrôle pas totalement. Presque aux abois, blessé, traqué et visiblement cette fois-ci du mauvais côté du canon, 47 est déstabilisé, voire profondément perturbé. De fait, ce nouvel épisode met en exergue la psychologie qui conduit au meurtre, ce qui fait vivre ceux qui dispensent la mort, à travers les doutes et les questions existentielles du maître de l'exécution. Alors qu'il s'annonce déjà troublant et angoissant comme jamais, *Hitman Contracts* aura aussi un écrin d'une beauté morbide. Le tout nouveau moteur graphique promet en effet de mettre en scène de manière dramatique et chirurgicale chaque contrat, entre autres par le biais d'effets de reflets et de lumière travaillés. Enfin, la prise en mains a été repensée, de même que la marge de progression pour être certain de réaliser l'assassinat parfait dans les meilleures conditions !







FABLE

Fable passe les frontières de la légende pour devenir une réalité !

INFOS

DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : RPG
JOUEUR : 1
SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004



Il est des jeux qui fricotent tellement avec la légende qu'on en vient à douter de leur réalité, même après avoir vu moult démonstrations de la part des développeurs. *Fable* fait partie de ces monstres mythiques, à peine réels. Et pourtant ! La date de sortie américaine reste fixée à juin prochain, et le jeu prend désormais vraiment corps, jusqu'à nous livrer les secrets de son interface. Fidèle à son concept intuitif, *Fable* semble bien parti pour proposer une gestion de la manette aussi simple que possible. Contrairement à la majorité des RPG, il ne sera pas nécessaire de basculer sur des écrans de menus à la moindre action, puisque tout sera géré à l'aide de quelques boutons. Le combat en premier lieu, où les quatre boutons de couleur seront assignés aux différentes options : dégainer, attaque, parade. Quant à la magie, on pourra y avoir recours d'une simple pression sur la gâchette droite, afin de dévoiler quatre sortilèges prédéfinis par vos soins, avant d'en choisir un à l'aide d'un des boutons. Bref, de quoi passer simplement et rapidement d'un bon coup d'épée à un sort de télékinésie, afin d'envoyer votre adversaire dans les choux ! Cette dynamique des combats aura d'ailleurs un effet direct sur l'expérience acquise, puisque les XP récoltés ne dépendront pas seulement de la puissance de l'ennemi vaincu, mais également de la manière dont vous l'aurez battu. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à récupérer cette



↑ Pour vous déplacer dans le monde de *Fable*, des téléporteurs sont à disposition.

expérience, matérialisée par une sphère verte au-dessus du cadavre, avant d'assigner les points acquis à votre potentiel de combat, votre magie ou vos talents. Cette simplicité, on la retrouve dans toutes les interactions du jeu, qu'il s'agisse de bavarder avec le chaland ou de plonger dans une rivière pour y pêcher. Tout devrait se faire à l'aide de la croix directionnelle : les actions, comme creuser ou chasser, les expressions - des phrases toutes faites


Efficacité : dans *Fable*, si vous souhaitez échanger votre épée contre votre arbalète durant un combat, rien de plus facile ! Une seule pression sur le bouton Noir y pourvoira.





Si vous êtes assez bon en combat, en récompense vous pourrez décapiter vos adversaires.

pour communiquer, le listing des quêtes en cours, ou l'inventaire de vos objets. Les expressions, tout particulièrement, devraient se révéler assez riches pour donner une vie plausible à vos conversations, d'autant que vous en apprendrez sans cesse de nouvelles au fil de vos pérégrinations. Pratique, puisque vous ne serez pas toujours solitaire, même au cours d'une quête. Selon votre réputation, il ne sera pas rare que d'autres aventuriers, voire de pauvres gars attirés par votre aura héroïque, ne se joignent à vous. Certains seront des aides véritables, d'autres pourraient bien vous faire de l'ombre, ou devenir de vrais boulets ! Et un peu comme dans la vraie vie, il faudra bien souvent vous en accommoder...



Avec l'arc, il sera possible d'enflammer les flèches pour des effets dévastateurs.



Votre musculature se développera suffisamment pour utiliser des armes plus lourdes et efficaces !



Sexy ? Visiblement, le concours Miss MOX échauffe les sens de nos lecteurs. On en a même surpris quelques-uns à essayer des montages photos plus ou moins hasardeux !

KNIGHTS OF THE TEMPLE

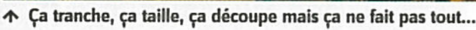
Faire un bon jeu est parfois aussi dur que rapporter le Graal...

INFOS
DEV. : **STARBREEZE**
EDITEUR : **TDK**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **MARS 2004**



Ces templiers ont tout pour revenir victorieux des Croisades : des animations en motion capture, un moteur 3D et des textures de qualité, un bon paquet d'armes, de combos et des sorts à débloquer. En somme, tout ce qu'il faut pour ravir l'amateur d'action comprenant un soupçon d'aventure et de stratégie guerrière. Hélas, la version que nous avons essayé nous a laissés plutôt inquiets : approximations dans les collisions, caméras capricieuses, intelligence artificielle plus que limitée, doublage français sans saveur et surtout répétitivité de l'action. Prions, mes frères, pour qu'un miracle se produise et que nos partisans boutent hors du jeu toutes les hérésies que les infidèles ont jusqu'alors réussis à glisser dans ce *Knights of the Temple*.





↑ Ça tranche, ça taille, ça découpe mais ça ne fait pas tout...



↑ Ron tente de tirer Harry d'un mauvais pas...



↑ Harry et Ron en plein combat contre Draco dans le train.



↑ Le trio magique, avec Hermione en premier plan, comme d'habitude...

HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN

Les gnons font la force !

INFOS
DEVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**
EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **2E TRIMESTRE 2004**



Troisième année à l'école de magie de Poudlard, troisième aventure tirée des romans qui remplissent de rêves les têtes des petits comme des grands enfants. Cette nouvelle adaptation réunit une fois de plus le trio d'apprentis sorciers téméraires, à savoir le maladroit Ron Weasley, la peste en jupons, Hermione Granger et l'imprévisible et prévoyant Harry Potter. Les trois lanceurs de sorts en herbe débutent leur aventure dans le train express pour Poudlard, dans lequel ils ont affaire aux inquiétants Détraqueurs, les gardiens encapuchonnés de la prison d'Azkaban. Dès ce premier contact inattendu, le titre dévoile de suite une de ses nouveautés : la coopération et les interactions entre les personnages. En effet, surpris par les Détraqueurs, Harry s'évanouit et c'est Ron qui l'emmène à l'abri tandis qu'Hermione court chercher de l'aide auprès d'un professeur. Cette nouvelle approche intervient aussi bien lors des combats que des nombreuses énigmes, de sorte qu'il faudra parfois combiner les pouvoirs ou habilités de chacun pour progresser. Un véritable travail d'équipe donc, qui ne sera pas superflu vu l'ampleur de la tâche qui consiste à résoudre le mystère planant au-dessus de l'évasion de Sirius Black de la tristement célèbre Azkaban... Dans ce voyage magique et unique, Harry et ses compagnons auront également l'occasion de croiser de nouvelles créatures, dont un hippogriffe qu'ils pourront même chevaucher ! Pour finir, sont aussi prévues des sous-quêtes en parallèle de l'aventure principale, ainsi que plusieurs mini-jeux. Bref, tout ce qu'il faut pour ne plus passer du bon temps qu'en solitaire...

SILENT SCOPE COMPLETE

Tir groupé pour le cœur de cible

INFOS
DEVELOPPEUR : **KONAMI**
EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **27 FEVRIER 2004**

Les fans des *Silent Scope* vont avoir de quoi tâter à nouveau de la crosse. Une compilation réunissant les trois volets d'arcade, plus celle réalisée spécialement pour console. On pourra y sniper à deux en Coopératif ou l'un contre l'autre, à la manette ou au gun. Pour finir, les cartons pleins seront au rabais, puisque proposés normalement à moins de 30 € !



↑ Les séances d'entraînement sont aussi là pour établir des records.



↑ Les bonus de vie sous forme de bimbos, très bon esprit !

Efféminé ou mineur ? Marie-Mechtilde, de l'*Officiel Nintendo* est fan d'Harry Potter. Problème, maintenant on ne sait plus ce qu'elle préfère : les oreilles pointues de Legolas ou les lunettes du magicien...



↑ Les fans de tuning seront aux anges, les pièces de modification sont toutes officielles ! A vous les kits Momo, Sparco, Yokohama...

JUICED

Plus rapide et furieux que *Burnout*, *Juiced* s'adresse aux joueurs pressés !

INFOS
DEVELOPPEUR : **JUICE GAMES**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **COURSE**
JOUEURS : **1 A 6**
SORTIE : **OCTOBRE 2004**

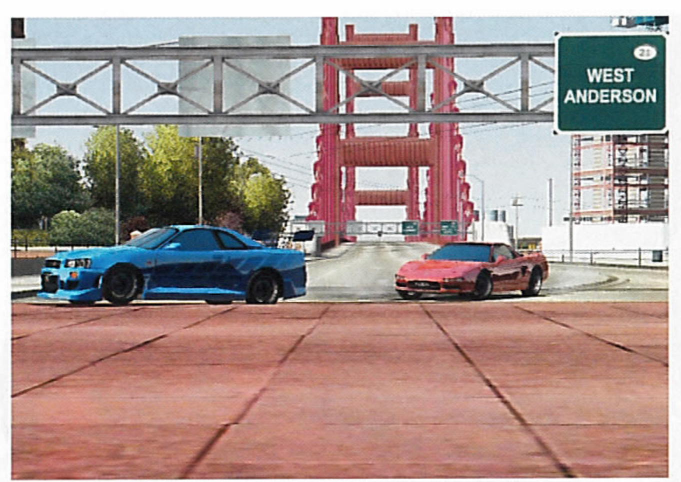
Incertain est le destin des orphelins du jeu vidéo. Abandonnés, adoptés puis noyés dans la masse, rares sont les titres délaissés réussissant véritablement à percer dans ce milieu élitiste. Mais il arrive parfois que certains, plus courageux et plus ambitieux, parviennent à gravir les échelons et se faire une place dans le panthéon des incontournables. Cela semble être le chemin emprunté par *Juiced*. Flash-back. En pleine crise financière, l'éditeur Rage se retrouve en banqueroute et entraîne dans sa chute un jeu au potentiel énorme, *Lamborghini*. Moteur graphique et physique racheté et équipe à l'origine du projet se retrouvant sans le sou, il y avait peu de chance de voir un jour débarquer ce jeu de course si prometteur. Pourtant, soutenus par Acclaim, les responsables de *Lamborghini* purent repartir sereinement de zéro. Le résultat, obtenu en moins d'un an de travail, se révèle pour le moment très différent mais toujours encourageant. Se rapprochant de *Project Gotham Racing 2* au niveau visuel (sans toutefois l'égaler), *Juiced* permet en outre de s'adonner aux joies du tuning. Chacun des 50 véhicules répartis en 10 marques (dont Opel, Honda, Corvette...), modélisés à partir des données des constructeurs, pourra en effet être customisé de la tête aux pieds, ou dirons-nous plutôt, du capot aux jantes. Près de 400 pièces détachées viendront alors réveiller la flamme du Jacky qui sommeille en vous. Notons qu'il sera aussi possible d'améliorer les performances des bolides par le biais de cette customisation (ajout de nitro, modification du moteur, changement des pneumatiques, etc). Ce ne sera donc pas si superficiel que cela. L'analogie avec *PGR2* ne s'arrête pas simplement à l'aspect graphique. Elle concerne aussi la prise en main. Très accessible et arcade, la conduite prend tout de même en compte les réactions réalistes de chaque engin. Toujours à partir des données des constructeurs, les comportements routiers sont dans l'ensemble fidèlement retranscrits. On dénote toutefois une exagération au niveau de la direction, un poil trop sensible, et un freinage de base



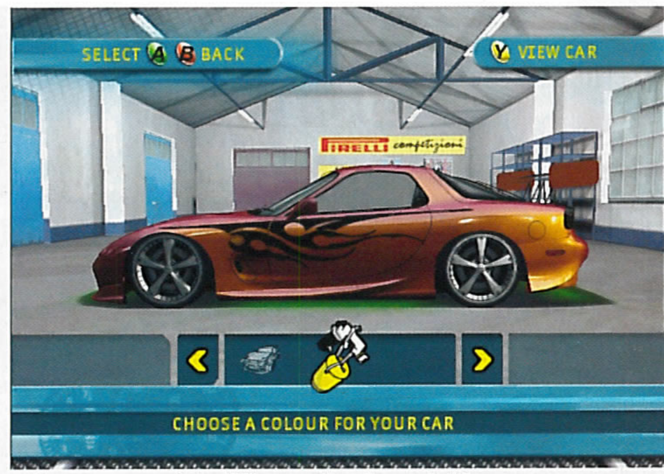
↑ A l'instar de *PGR2*, vous pourrez réaliser des combos techniques.

Emu. Lors de la présentation, Keem a sauté de joie en voyant sa caisse (Coupé Honda Prelude) parmi les bolides disponibles et n'a pas hésité à remercier les membres de Juice Games pour ce « cadeau ».





Angel City est une ville fictive largement calquée sur Los Angeles.



Vous pourrez repeindre différentes pièces de votre bolide.

manquant de puissance, faisant la part belle au frein à main. Tout cela donne droit à un effet légèrement « savonnette ». Cependant, il reste du temps avant la sortie du jeu et ce ne serait pas étonnant que cela soit corrigé d'ici là. D'autant plus que le studio de développement était ouvert à nos critiques et a pris soin de noter ces points. De toute façon, telle quelle, la maniabilité est déjà très agréable et intuitive. Quant aux modes de jeu présentés, le mot d'ordre était originalité. Le mode Crew, tout d'abord, vous donne la possibilité d'être à la tête d'un gang. *Via* un calendrier d'événements, vous participez à différentes épreuves et devez prouver que vous êtes un cador du *street*. En vous montrant de plus en plus capable, votre popularité montera en flèche. Réputation gérée par les réactions en temps réel de la foule et qui donne droit non seulement à du cash (pour acheter des véhicules et de l'équipement) mais aussi aux faveurs de certains pilotes. Vous pourrez ainsi en débaucher afin qu'ils vous donnent un coup de main pendant vos prochaines courses. Cela se traduit concrètement par des contacts radio durant vos affrontements contre les autres bandes. Et par le biais de la croix directionnelle ou du Voice Communicator (le jeu gère la reconnaissance vocale !), vous pourrez donner des directives à vos coéquipiers. On voit déjà les possibilités offertes par ce principe. Vous êtes premier, un adversaire se trouve en seconde position, talonné de près par l'un de vos hommes de main. Pour ne prendre aucun risque de vous voir dépassé dans le dernier virage, vous demandez à votre partenaire de stopper à tout prix la progression de la voiture derrière lui. Ce qu'il fera de manière très efficace. A vous la victoire et tous les honneurs ! En abordant le sujet, l'intelligence artificielle est à la hauteur dans l'ensemble, les caisses dirigées par la console ne sont pas fixées sur des rails et réagissent de manière très cohérente. Vos opposants ne sont par exemple jamais à l'abri d'erreurs de pilotage et il n'est donc pas rare de les voir lamentablement se planter. Les accidents sont d'ailleurs monnaie courante dans le jeu et tonneaux ou autres vrilles sont de la partie. Cela est d'autant plus vrai dans le mode Respect où vous devez exécuter une succession de manœuvres techniques toujours plus audacieuses sous le regard de spectateurs en délire. Plus classique, le jeu permet à 6 joueurs de prendre part à la compétition sur le *Live*. Jeu en ligne, animation constante en 60 images par seconde, dégâts en temps réel affectant la conduite, nombreux concepts de jeu originaux, 8 environnements différents pour 80 courses aux multiples embranchements placent d'ores et déjà *Juiced* en pole position. C'est bien parti pour une place sur le podium des jeux de course de la rentrée 2004 !



Dans la version finale, un public sera apparent au bord de la route.



On pourra piloter quelques petites Européennes sympas dans le jeu. La 206 de Fred est bien évidemment au rendez-vous.

Keemkhana ? A la vue des bolides puissamment modifiés dans le parking de l'hôtel, Keem s'est empressé de demander si il pouvait faire quelques cascades avec. Il attend toujours sa réponse !



ON Y A JOUÉ

Plantez la dague du temps dans un ennemi permet de la recharger.

Pendant votre aventure, la princesse Farah vous sortira de situations périlleuses...

Il faudra faire attention à ses points de vie pour éviter le *game over*.

Malgré sa dague magique, notre héros n'a pas le temps de souffler.

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

Le Prince a raté le Noël de la Xbox mais compte se rattraper avec style.

INFOS
DEVELOPPEUR : **POP TEAM**
EDITEUR : **UBISOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **MARS 2003**



Il y a des princes pas vraiment gâtés par la nature, qui trompent leur femme et dont l'acte le plus brave est d'avoir rencontré les Spice Girls. Heureusement notre prince de Perse préféré redorer un minimum le blason de la fonction. Bon, sur ce coup-là, il faut avouer qu'il est un peu responsable des soucis de son royaume. Néanmoins, il n'hésitera pas une seconde à risquer sa peau pour que tout rentre dans l'ordre. Et il n'est pas manchot notre petit Prince. Il effectue un nombre de mouvements tout simplement surréaliste et toujours avec un souci de style. Il roule, il court, il est malin (non, non, ce n'est pas Pac-Man). Il peut aussi grimper aux échelles, marcher sur les murs, effectuer des sauts proprement prodigieux. Mais c'est un sabre à la main qu'il démontre tout son talent. Il mystifie ses ennemis, attaque, pare, se fend, passe au-dessus de leurs têtes, pique et tranche tout ce qui lui passe sous la lame avec un souci d'esthétique de tous les instants. Reste que toute cette débauche de travail de design, d'animation, d'architecture ne serait rien sans l'idée de génie dont découlent *Les Sables du temps : la Dague du temps*. Véritable base du concept de ce nouveau *Prince of Persia*, cet objet magique vous permet de contrôler la 4ème dimension dans une certaine mesure et de revenir quelques secondes en arrière avant qu'un événement fâcheux ne vous soit arrivé. Tout simplement génial, cet artifice permet d'éviter les frustrations qu'engendrent très souvent ce genre de jeu. Faire du très neuf avec du très vieux, il fallait oser. Les développeurs sont bien partis pour réussir un coup princier... Confirmation en temps et en heure.

Culte : *Prince of Persia* premier du nom est un classique du jeu vidéo programmé à l'époque par Jordan Mechner, qui a participé à l'élaboration de ce remake.

Les brèves

JACK A DIT : COGNE FORT !

La première règle du Fight Club est de ne pas parler du Fight Club... Tant pis pour Tyler Durden, on va en parler quand même ! Annoncé comme un jeu de combat, le titre retranscrira à l'identique toute la barbarie esthétique du film, avec des coups peu orthodoxes, des arènes inspirées des décors, les héros principaux pour gladiateurs modernes et l'atmosphère glauque et suintante à l'identique. Multiplication des pains prévue pour la fin d'année...

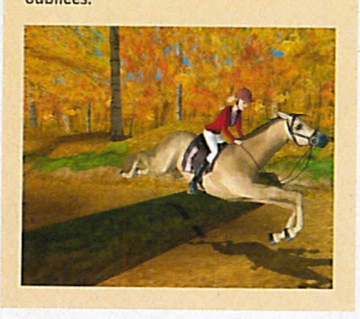


LE 8^E PASSAGER...

...roulera pour Tanner, puisqu'à force de se mêler, cinéma et le jeu vidéo arrivent peu à peu à finir l'un dans l'autre ! Ainsi, la société des frères réalisateurs, Ridley et Tony Scott, va mettre en scène un court métrage de 3 minutes basé sur *Driv3r*. Faisant appel à des pointures d'Hollywood, cette première du genre, intitulée *The Gauntlet*, sera l'axe central de la promotion du jeu. Pour le casting par contre, aucun nom de tête d'affiche n'a encore circulé.

LA BLONDE ET LES ETALONS

Aidée de ses amis, Barbie va secourir des poulains perdus dans *Barbie Horse Adventures : Wild Horses Rescue*. Mais avant, elle devra choisir une tenue pour elle et sa monture. Mélange d'action, d'aventure et de sympathiques mini-jeux, ce titre prouve que sur Xbox, même les plus jeunes joueuses ne sont pas oubliées.





↑ L'attaque frontale est rarement la meilleure option.

↑ Course-poursuite sur les toits, l'époque de Bébel est révolue...

BEYOND GOOD & EVIL

Un style graphique original, une réalisation sans faille... Que demande le peuple... d'Hillys ?

INFOS

DEVELOPPEUR :	**UBISOFT**
EDITEUR :	**UBISOFT**
GENRE :	**ACTION/AVENTURE**
JOUEUR :	**1**
SORTIE :	**MARS 2004**

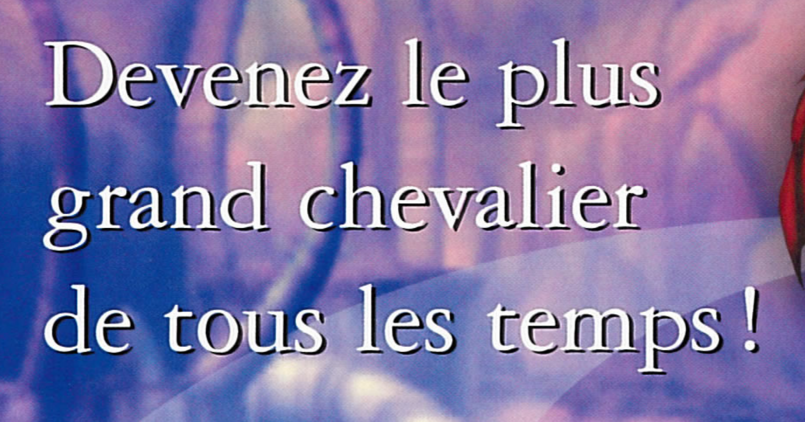


Le journalisme est un métier dangereux. Dans la presse jeu vidéo le risque est limité, il faut l'avouer, et se résume souvent à une crampe du pouce à force de marteler la manette. Sur la planète Hillys, Jade l'héroïne de *BGE*, apprend à ses dépens qu'enquêter sur les divisions Alpha censées protéger la population, présente un danger bien plus grand. Embringuée bien malgré elle dans la résistance, elle doit mettre à contribution tous ses talents pour faire éclater la vérité. Pour cela, il lui suffira de shooter quelques clichés bien placés. Ça paraît facile comme ça, mais pour atteindre les endroits stratégiques, elle devra non seulement faire marcher ses petites cellules grises mais aussi montrer tout son talent en course d'hovercraft, en infiltration, en pilotage de vaisseau spatial ou en combat rapproché. Car *BGE* est un peu de tout ça. La dernière production des Studios montpelliérains d'UbiSoft, c'est avant tout un univers très travaillé avec une faune, une flore, un style et des personnages forts attachants. A commencer par Jade doublée avec justesse par l'actrice Emma de Caunes. *BGE* est également un enchaînement plus ou moins linéaire de séquences très différentes et assez courtes. Ce qui laisse finalement peu de temps à l'ennui. La mise en scène paraît particulièrement bien inspirée, la musique colle toujours à l'action et accompagne comme il faut tous les moments d'émotions fortes à l'écran. Reste à espérer que toutes ces bonnes intentions perdurent jusqu'au bout de l'aventure et de l'enquête de Jade.

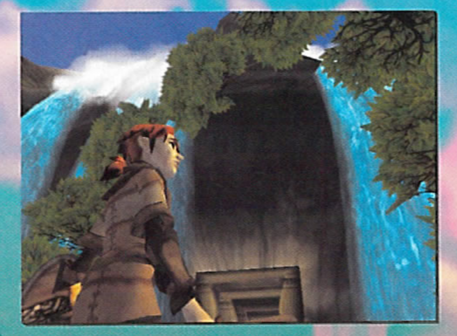


↑ Face aux « vilains-pas-beaux », distribuez les coups de bâton.

Les créateurs : à l'origine de *BGE*, on retrouve Michel Ancel, un game designer et une équipe de talent dont de nombreux membres ont travaillé sur *Rayman*.




Utilisez vos pouvoirs magiques…


Découvrez des lieux enchantés…


Affrontez vos pires ennemis…





GALLEON

La fin de 7 ans de malheur ?

INFOS
DEV. : **CONFOUNDING FACTOR**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2E TRIMESTRE 2004**



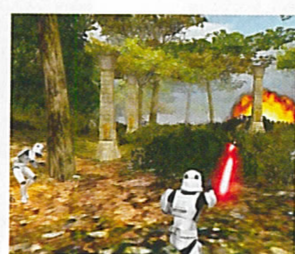
Interplay ayant quitté le navire, c'est sous la bannière de SCI que ce projet initié en 1997 va enfin aboutir. A mi-chemin entre Tomb Raider et *Pirates des Caraïbes*, le jeu propose d'incarner le capitaine Rhama pour explorer, de façon non linéaire, six grandes îles à bord de son navire Endeavour. Le marin est accompagné de deux ravissantes créatures, Mihoko, redoutable femme-ninja, et Faith, une rouquine douée pour la magie, avec lesquelles il doit faire équipe. Visuellement désuet, le titre conserve un certain panache : animation, ambiance et expressions faciales sont excellentes.



Ma chère, vous êtes absolument...polygonale ! - Merci. Vous aussi.



Bien réparties, les unités d'infanterie sont redoutables.



Les environnements immenses profitent à l'immersion.



Graphiquement, il reste encore pas mal de choses à faire...

STAR WARS BATTLEFRONT

LucasArts attaque sur tous les fronts !

INFOS
DEVELOPPEUR : **PANDEMIC**
EDITEUR : **LUCASARTS**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 A 32**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2004**



Battlefront s'inspire sans retenue de *Battlefield 1942*. Il s'agit donc là aussi d'un jeu de guerre résolument axé sur le Multi (32 en réseau local, et 16 sur le Xbox *Live*), impliquant aussi bien des batailles d'infanterie que des joutes à bord de véhicules divers. L'univers *Star Wars*, exploité à merveille, fait ici toute la différence. Les fans peuvent enfin choisir leur camp dans chacun des deux grands conflits de la saga : République ou séparatistes durant la Guerre clonique, Empire ou Rébellion durant la guerre civile, ce qui débouche sur 4 façons différentes de reconfigurer la galaxie via le mode Conquest (campagne solo, voire multi en coopération si celle-ci est confirmée). Chaque armée dispose d'une large gamme de véhicules légendaires (jusqu'aux AT-AT !) et de 5 types d'unités : infanterie, artilleur, pilote, éclaireur et une unité spéciale (propre à chaque camp : espion rebelle, officier impérial, clone trooper républicain...). Les 16 champs de batailles sont immenses et prennent place sur huit planètes familières : Endor, Tatooine, Hoth, Kashyyyk, Yavin IV, Naboo, Geonosis et Kamino. Si le graphisme ne semble pas encore bien glorieux avec ses contours anguleux, le jeu est loin d'être achevé, et on devrait pouvoir compter sur Pandemic (*Full Spectrum Warrior*...) pour donner meilleure allure à ce qui s'annonce de toute façon comme un monument du jeu online sur Xbox, toutes galaxies confondues.



Presque tous les principaux véhicules de la saga sont utilisables.

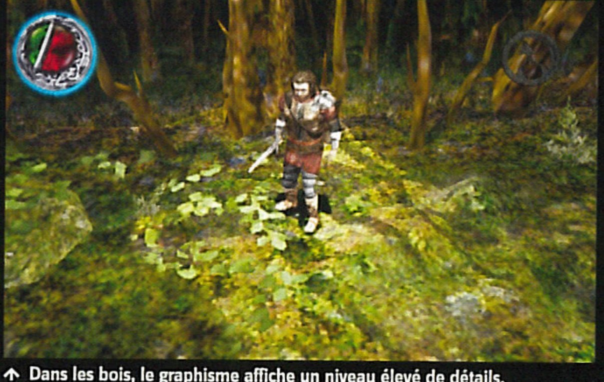
BARD'S TALE

Jeu de rôles pour fans des années 80... et plus si affinités.

INFOS
DEVELOPPEUR : **INXILE**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **ACTION/RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2004**



C'est un pionnier du genre qui s'apprête à ressurgir sur Xbox, plus de 15 ans après le dernier volet d'une trilogie qui aura fait le bonheur des joueurs PC. Remettant en scène son héros ivrogne et cynique, *Bard's Tale* s'annonce comme un action/RPG riche (une cinquantaine de niveaux à travers 14 régions), beau et bourré d'humour grinçant et grotesque.



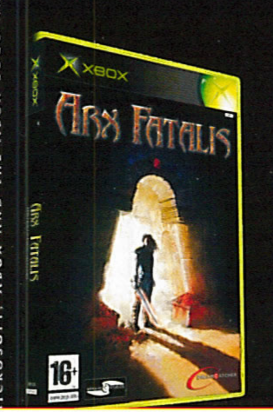
Dans les bois, le graphisme affiche un niveau élevé de détails.

www.inxile-entertainment.com : le site d'InXile s'inscrit bien dans le ton de *Bard's Tale*. Visitez-le pour vous faire une idée de leur humour « Pythonesque » et jeter un œil à leur impressionnant CV.

ENTREZ DANS L'ÂGE SOMBRE

ARX FATALIS

WWW.ARX-FATALIS.COM
JANVIER 2004



LE MEILLEUR RPG DE TOUS LES TEMPS ARRIVE SUR XBOX !

PC JEUX: 8.9/10 PC TEAM : 9/10 GEN 4 PC : 9.2/10
RPG.COM-PLATINIUM AWARD 91%







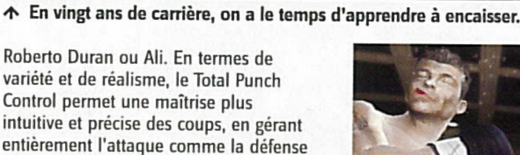








Au fur et à mesure, les visages seront marqués par les coups.



FIGHT NIGHT 2004

Les poings sur les i... dées !

En vingt ans de carrière, on a le temps d'apprendre à encaisser.

INFOS
DEVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 OU 2
SORTIE : 3E TRIMESTRE 2004



A la force des poings, la série des *Knockout Kings* a redonné ses lettres de noblesse au noble art. Pourtant, le champion incontesté prend le risque d'embrasser une nouvelle carrière pour laquelle il change de nom, s'ouvre à 6 catégories de poids différentes et inaugure un mode Carrière inédit se déroulant sur 20 ans. Vous pourrez donc y créer votre alter ego, lui faire jouer des uppercuts au foie pour dominer toutes les catégories les unes après les autres. Et pour vous ravir les titres, les prétendants à frappe de mule se bousculent sur les rings, avec en outre 32 boxeurs licenciés, dont les inévitables icônes Sugar Ray Leonard, Roberto Duran ou Ali. En termes de variété et de réalisme, le Total Punch Control permet une maîtrise plus intuitive et précise des coups, en gérant entièrement l'attaque comme la défense par le biais des sticks analogiques. Authenticité toujours, avec des blessures spectaculairement bien rendues en temps réel, une personnalisation des rings, des intros d'avant match et de son staff. Bref, au décompte des points, tout porte à croire qu'on tiendrait enfin le bourreau des corps ultime !



Les K.O. sont gérés par rapport à des facteurs physiques très réalistes.



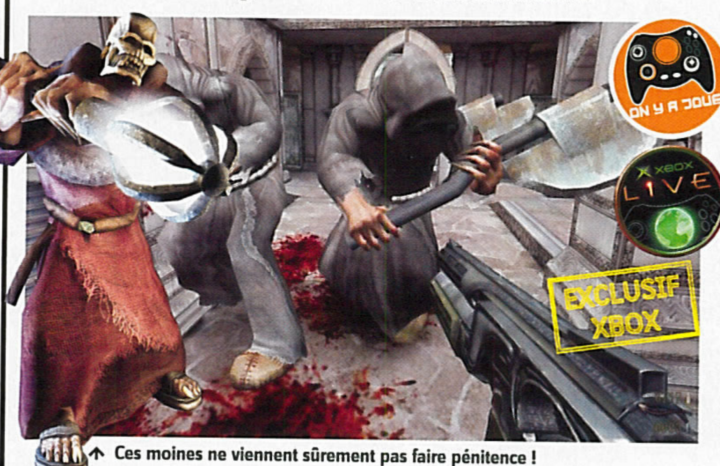
L'écran est souvent chargé d'ennemis.



Le rêve d'Icare revisité.

PAINKILLER

Pour calmer la douleur, rien ne vaut un bon coup de fusil !



Ces moines ne viennent sûrement pas faire pénitence !

INFOS
DEVELOPPEUR : PEOPLE CAN FLY
EDITEUR : DREAMCATCHER
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004



Ange exterminateur, fléau du Malin, vous parcourez la surface du monde et ses entrailles pour trucider par brochettes les armées démoniaques. On vous l'accorde, le scénario de *Painkiller* ne vole pas haut, mais se révèle un bon prétexte à l'un des plus gros carnages annoncés de la décennie. Les développeurs de People Can Fly s'en donnent en tout cas les moyens à la vue des premiers niveaux jouables qu'il nous a été donné de fouler le lance-pieux à la main. Tout le bestiaire infernal répond à l'appel de l'apocalypse, cependant vous n'êtes pas venu les mains vides non plus. L'arsenal à disposition augure du meilleur : des armes pas vraiment classiques ni dans leur design, ni dans leurs fonctions, appuyées par un mode Bullet Time (qui ralentit l'action) que vous pouvez déclencher à tout moment. Architecture et textures très travaillées, moteur 3D et physique de précision chirurgicale, boss de plusieurs dizaines de mètres de haut et un nombre conséquent d'ennemis à l'écran... *Painkiller* est bien parti pour reprendre tous les bons côtés d'un Doom-Like à la *Serious Sam* en allant encore plus loin dans le délire. En tous cas, nous, on est bien parti pour le suivre... jusqu'en Enfer !

Arrêter tu dois ! Dernière Keemerie en date, notre lascar-scribouillard se met à écrire comme Yoda parle... Finalement, on préfère encore qu'il soit archi wesh grave chaud que Jedi vert et nain.



RACE DRIVER 2 : THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Tous les permis sont permis ! Rallye, courses de truck, street racing...

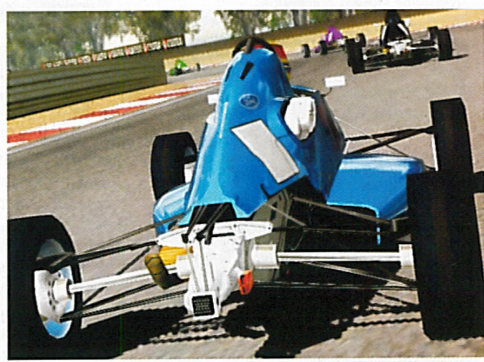
INFOS
DEVELOPPEUR : **CODEMASTERS**
EDITEUR : **CODEMASTERS**
GENRE : **COURSE**
JOUEURS : **1 A 12**
SORTIE : **AVRIL 2004**



Pied au plancher, le compteur affiche plus de 220 km/h. A l'approche du virage, la tension est à son comble. Rétrogradation à moins de 50 mètres de l'apex (point optimal de la courbe atteint lors d'une trajectoire idéale), moteur en surrégime, la voiture dérape et déborde dangereusement sur le vibreur extérieur, on sous-vire ! Contre-braquage tout en remettant progressivement les gaz permet de redresser la direction et redonner de l'adhérence au véhicule. Dure vie que celle d'un pilote ! Et dire que toutes ces manœuvres ne concernent qu'un simple virage... C'est tout ce côté technique, réaliste, élitiste diront même certains, mais surtout mésestimé dans les jeux de course actuels que Codemasters a voulu rendre hommage en produisant *Race Driver 2*. Si on laisse de côté la série des *Colin McRae Rally*, les simulations autos ne se bousculent pas vraiment sur Xbox.



Malgré quelques scintillements, le visuel reste très soigné et détaillé.



La conduite des monoplaces constitue une expérience enrichissante.

Ce n'est certainement pas *Sega GT Online* ni même l'excellent *Project Gotham Racing 2* qui viendront démentir ce constat. Si le premier *Race Driver* proposait déjà une conduite pointue, il ne brillait cependant pas vraiment par sa réalisation et encore moins par sa partie *Live*, donne devenue majeure dans le succès d'un jeu de caisses Xbox. Ce second volet rectifie le tir de manière efficace puisque le jeu est optimisé pour la console, exclusivité oblige...



La Ford Mustang reste ce qu'elle est : nerveuse et peu maniable.



Pour le moment, les trucks ne sont pas très intéressants à contrôler.

Modélisations fidèles, détails pléthoriques, moteur physique précis, tests de collision mpressionnants, effets spéciaux en pagaille et options spécialement étudiées pour le mode de jeu en ligne ont été mis en exergue lors de la présentation. On regrette que les décors en 3D s'affichent parfois trop brusquement et qu'il y ait une baisse de l'animation lors des parties en écran splitté, passant de 60 images/seconde à 30. En même temps, le mode Solo est si colossal (une trentaine de championnats pour une totalité de 58 circuits jouables selon 15 styles différents de conduite) et la possibilité de jouer jusqu'à 12 en *Live* si jouissive que l'on oublie très vite ces détails. Révisez votre code de la route et récupérez vos points sur votre permis, avril sera vrombissant !

Mise en condition : pour la présentation du jeu, Codemasters n'a pas hésité à « roder » Keem et les autres journalistes à la conduite anglaise. Résultat des courses : 3 heures de camionnette en une journée...

DES SOLUTIONS POUR TOUS

Votre copine a planqué la Xbox ? Votre animal empaillé a tenté de vous éborgner ? Normal, c'est la *loose*, la grosse, tout ça parce que vous avez du mal à finir vos jeux... Alors, si vous voulez être un winner, une seule solution : le *Hors-série Spécial Solutions N°6*. A l'intérieur, vous saurez tout sur *Buffy*, *Splinter Cell* et *Splinter Cell Vselka*, *XIII*, *True Crime*, *Grabbed by the Ghoulies* et bien d'autres !



SPAGHETTIS AU PLOMB !

Nostalgique des westerns de Sergio Leone et agités de la gâchette, *Red Dead Revolver* va vous titiller le poncho ! Développé par Rockstar, ce jeu de tir à la troisième personne est un véritable hommage au genre, avec une mise en scène on ne peut plus immersive. Prévus pour le printemps, les duels au soleil, les chevauchées fantastiques et les règlements de compte dans le coral d'à côté seront au bout du canon !

CHAMBRE A PARTAGER...

Pour d'obscures raisons d'exclusivité, la Xbox avait été privée du troisième volet de *Silent Hill*... Heureusement, il n'en sera pas de même pour *Silent Hill 4 : The Room* ! Piégé dans son appartement qui a été maudit par un esprit malin, Henry Townsend, ce nouveau héros torturé, va voyager dans des mondes parallèles pour chercher des réponses. Nous, on aimerait juste avoir une date de sortie déjà...



AUTO MODELLISTA

Capcom cherche toujours le droit chemin.

INFOS
- DEVELOPPEUR : **CAPCOM**
- EDITEUR : **CAPCOM**
- GENRE : **COURSE**
- JOUEURS : **1 A 8**
- SORTIE : **4 MARS 2004**



La simulation de course automobile originale de Capcom arrive presque à la traîne. Première constatation, l'esthétique a gagné en tenue. Toujours en Artistoon (le cel shading-maison), à la manière d'un dessin animé donc, les graphismes se sont affinés et sont plus détaillés, les couleurs ressortent mieux et la fluidité de l'animation tourne sans accroc. Néanmoins, c'est sous le capot que rugissent les véritables innovations. Au premier tour de clé, on ressent un peu plus la puissance que ce bolide semble promettre sitôt l'œil attiré par les 4 modes de jeu différents. D'abord le Single Player pour customiser ses voitures et faire une vraie carrière, l'Arcade Mode pour le jeu express seul ou à deux, ensuite le VJ Mode - Record où l'on paramètre à loisir les courses et enfin l'option Xbox *Live* ! De quoi largement contenter n'importe quel pilote et passionné de tuning, d'autant plus que plusieurs constructeurs (Honda, Subaru, Toyota...) proposent leurs modèles. Il n'en reste pas moins que pour l'heure, ce premier contrôle technique n'est pas parfait. D'une, l'impression de vitesse est toujours aussi mal restituée et la tenue de route générale des voitures laisse à penser que l'aquaplaning est permanent. Encore quelques réglages à faire avant le premier départ...



Malheureusement à deux, on n'a pas les autres concurrents...



Cette course en circuit fermé est parfaite pour déraper.

SYBERIA 2

Quand le jeu vidéo appelle à la poésie...

INFOS
- DEVELOPPEUR : **MC2**
- EDITEUR : **MC2**
- GENRE : **AVENTURE**
- JOUEUR : **1**
- SORTIE : **AVRIL 2004**

ON Y A JOUE

Alors que le genre se fait de plus en plus rare, MC2 tente le diable et propose la suite de son jeu d'aventure *Syberia* par l'entremise de Benoît Sokal. Malgré sa prise en main issue du PC, pas vraiment adaptée à la console et des décors fixes, ce second volet dégage un charme certain et ce, dès les premiers instants. La minutie apportée aux environnements et les qualités évidentes du scénario donnent envie de s'immerger dans cette histoire ; d'autant que les personnages ont une réelle profondeur psychologique. La dramaturgie semble avoir pris le pas sur la modernité et si cette impression se confirme, on aura peut-être droit à l'une des dernières perles « *old school* » du jeu d'aventure.



On accomplit une sorte du tour du monde en 80 décors grâce au jeu.

Les intérieurs bénéficient de détails inouïs .

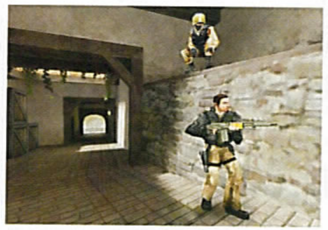
Cyclope à deux yeux : vous l'avez remarqué, sur sa photo, notre racoleur-loucheur Keem a un très très léger strabisme... Soyez charitables, aidez-nous à le guérir de cette grave de wesh imperfection !



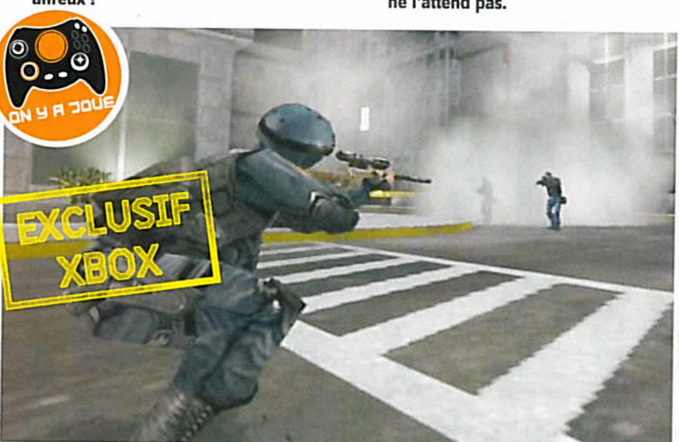


COUNTER-STRIKE

Counter remet le couvert pour les affamés de shoots endiablés.


Attention Benjamin, derrière toi c'est affreux !


Le danger vient souvent de là où on ne l'attend pas.



Vivez la tension des attaques de banques...

INFOS

DEVELOPPEUR : VALVE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : 1 A 16
SORTIE : DISPONIBLE



Non content de drainer des milliers de combats virtuels par jour, le Xbox *Live* apporte régulièrement de jolies nouveautés pour les plus branchés d'entre vous. Bien sûr, fleuron du jeu en ligne qu'il est, *Counter-Strike* ne déroge pas à cette règle et propose deux nouvelles cartes au téléchargement. Les terroristes et contre-terroristes inconditionnels auront ainsi le plaisir de redécouvrir, et découvrir pour les nouveaux arrivants (les maps existaient en effet déjà sur la version PC) **cs_office** et **de_inferno**. La première incitera les Counter à aller libérer une bande de businessmen détenus en otage dans leurs locaux. Pour être le plus efficace possible, prévoyez des armes à courte et moyenne portées pour des combats rapprochés, car ici l'action est très rapide. Et malgré les différents points d'intrusion, les affrontements se déroulent toujours dans des espaces exigus. Dans *Inferno*, on prend de la distance, puisque ce niveau retranscrit à merveille toute la complexité du combat urbain. Snipers embusqués et guet-apens réguliers viendront pimenter la mission des contre-terroristes, qui consiste à repérer et désamorcer la bombe plantée par les « terros ». Deux cartes très différentes qui conviendront à tous les styles de jeu.

BEST OF THE RESTE

Rapide tour d'horizon des bonus proposés par les autres jeux *Live*.



Outre les bonus proposés par Splinter (nouvelles missions *Kola Cell* et *Vselka 1 & 2*), *MechAssault* (nouvelles maps et robots) ou encore *Midtown Madness 3* (nouvelles voitures et nouvelles courses), il est intéressant de pointer du doigt l'arrivée de bonus payants, pour le moment inauguré par *MechAssault* et *Links 2004*. Vous pourrez en effet récupérer ces suppléments contre une somme assez modique, de l'ordre de quelques euros. Une tendance qui risque de se généraliser et devenir... monnaie courante.



Le golf serait-il aussi un sport de riche sur le *Live* ?

RAINBOW SIX 3 & CRIMSON SKIES

Bataille de bonus entre Chavez et Nathan !



Rainbow Six 3 vous propose deux cartes au menu. Tout d'abord *Carnival*, un mix de coins sombres, postes de tirs embusqués et espaces confinés, chaque pas pouvant être fatal. Garage, elle, recrée l'ambiance cambouis et clé à molette. Essayez donc de déloger les terroristes de ce garage et vous verrez que sur le *Live Rainbow Six 3* ne laisse pas de place à la fantaisie... Pour Zachary et son équipe, deux nouveautés sont disponibles. Vous pourrez ainsi prendre les commandes du Fury, un avion agile armé de mitrailleuses et d'un canon rapide, tout en évoluant dans les cavernes, dont les tunnels sinueux ne pardonnent aucune erreur de pilotage.



Nathan récupère deux nouveaux coucous à utiliser sans modération !

ON Y A JOUÉ

Petits couloirs inquiétants, vous êtes dans *Carnival*.

Un conseil : ne rayez pas sa caisse !

Souhaits en Live : Berreb voudrait *Splinter Cell* en Coop, Fred un *Deus Ex*/*MMORPG*, Sam *Dance Dance* avec caméra, Stéph *PES* à 22 joueurs. Et Keem, un simulateur de « racolage » avec traducteur universel !





COMMUNAUTE XBOX

A l'unisson et en toute liberté, ce forum d'idées exclusif permet aux sites dédiés de s'exprimer sur tous les sujets. A vos mails, prêts, débattez !

Chaque mois, les sites qui montent, ceux qui suent sang et passion pour transmettre l'info s'expriment directement dans cette tribune libre. Sur un thème particulier, une question précise. A année exceptionnelle, fait exceptionnel... En effet, l'ensemble de la Communauté a parlé d'une seule voix ce mois-ci, lorsqu'il a été question de désigner le jeu de l'année 2003 !

Ed_Warner, rédacteur en chef de : www.xbox-mag.net
Pour nous, *Project Gotham Racing 2* illustre au mieux ce que la Xbox peut apporter au jeu vidéo sur console. En effet, Il est le fer de lance du jeu en réseau quasi parfait. Beau, jouable, rapide, terriblement bien pensé et accrocheur, il démontre que la stratégie de Microsoft, toujours tournée vers le online, a vraiment de quoi séduire les joueurs du monde entier. Et 2004 devrait finir de convaincre les derniers sceptiques !

Thomas, rédacteur en chef de : www.xboxfrance.com
Un des softs les plus marquants de l'année reste pour moi *Project Gotham Racing 2*. Ce jeu allie à merveille tout ce que la Xbox apporte au monde du jeu vidéo : des graphismes bluffants, un son étourdissant, un gameplay très immersif, une prise en main immédiate et une compatibilité Xbox *Live* à rendre jaloux un fana de LAN party. Et avec ce qui est prévu pour 2004, ce n'est pas prêt de s'arrêter...

Cyrille, rédacteur en chef de : www.xboxmatch.com
Project Gotham Racing 2 des studios anglais Bizarre Creation, s'impose sans coup férir comme le jeu de l'année 2003 au sein de notre rédaction. L'immense travail réalisé sur ce produit est admirable : gameplay jouissif, réalisation somptueuse et intégration du *Live*, cheval de bataille de Microsoft, quasi parfaite... Même le célèbre brouillard anglais n'a pu s'abattre sur ce titre majestueux.

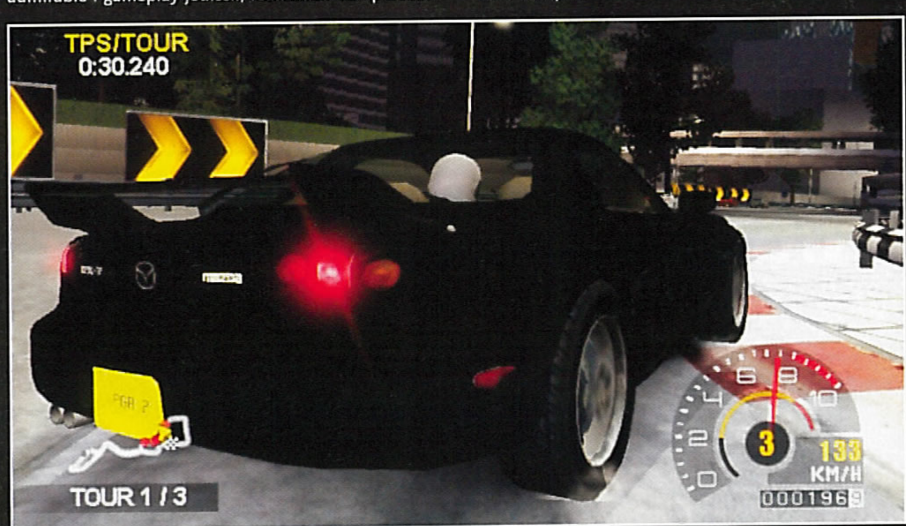


↑ Monstre de puissance mythique, la Viper est un des bolides prestigieux de *PGR2* !

Hyst, webmaster de : www.xbox-player.com
C'est difficile de choisir un jeu parmi les hits sortis cette année. Comment garder un jeu entre des titres aussi variés que *Top Spin*, *PGR 2* ou *KOTOR*. Maintenant, quitte à choisir, j'opte pour *PGR 2*. Entre autre parce que ce titre s'inscrit bien dans l'évolution des jeux vidéo apportée par la Xbox : le *Live* ! Jouer en ligne simplement et surtout parler en même temps, voilà un grand pas dans le plaisir vidéoludique.

Killamajor, rédacteur : www.halo-game.com
Project Gotham Racing 2, est le jeu dont on doit se souvenir ! Pourquoi me demanderez-vous ? Tout simplement car c'est le soft qui a révolutionné les jeux vidéo de simulation de course ! C'est grâce à une prise en main intuitive où le plaisir est immédiat et une durée de vie infinie qu'il se démarque de tous ses concurrents. Par ailleurs, chaque voiture possède un style de conduite unique et chacun peut y trouver son bonheur, et là est bien le principal.

SnakeX, webmaster de : www.xboxlive-fr.com
Sans hésitation, *Project Gotham Racing 2* est LE jeu Xbox de l'année 2003 ! Il a amené une nouvelle dimension aux jeux vidéo en ligne et surtout aux jeux de course sur Xbox. Il comble un gros manque dans la ludothèque des jeux *Live* et rallie énormément de personnes pour des courses online mémorables. Toutes les personnes qui possèdent le Xbox *Live*, doivent absolument le posséder !



↑ Pendant les courses de nuit, évitez de détruire vos phares. Autrement, préparez-vous à une course en aveugle...

NOUVELLES ET BREVES EN DIRECT DE LA PLANETE XBOX

- Changements en masse pour le site référence du Xbox *Live*, l'ancien **xboxlive-fr.com** qui devient **xboxlivefrance.com** et répertorie entre autres gamertags, fiches complètes des joueurs, clans et jeux compatibles. Enfin, la création personnalisée d'événements sur le *Live* fait aussi partie des nouveautés de cette année.
- Tout beau, tout neuf, **xboxmatch.com**, a lui aussi revu son look pour faciliter la navigation et la rendre plus agréable. Autre surprise, vous pouvez aussi recevoir chaque mois le magazine imprimable de la rédaction au format PDF.

Besoin de reconnaissance ? Jeunes, talentueux et surtout passionés ? Faites connaître votre site en contactant l'agence Heaven (karine@heaven.fr) pour rejoindre la Communauté à votre tour.



Ouvrir le parapluie au-dessus du jet de bulles permet de s'élever.

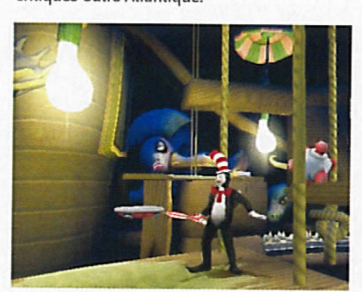
DR SEUSS THE CAT IN THE HAT

En bon magicien, sortez un chat de votre Xbox !

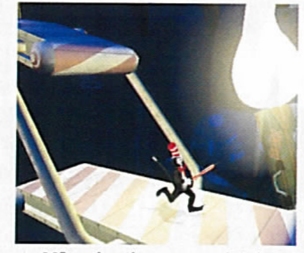
INFOS
DEV. : MAGENTA SOFTWARE
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : COURANT 2004



Connaissez-vous le point commun entre Marilyn Manson et Mike Myers à part les initiales ? Tous les deux sont fans de *The Cat in the Hat*, un livre de Theodor « Dr Seuss » Geisel, auteur à l'imagination complètement débridée. Le premier en a fait une chanson et portait régulièrement un déguisement du héros, tandis que le second incarne le chat dans un film qui sortira sur nos écrans à la fin du mois de mars. Aux dernières nouvelles, son titre français sera *Le Chat Chapeauté*. C'est d'ailleurs de ce dernier qu'est tiré le jeu du même nom. Vous pourrez y prendre le contrôle du malicieux félin afin d'aider Conrad et sa sœur Sally. Ces derniers doivent récupérer non seulement la magie du monde de Seuss contenue dans une boîte rouge, mais aussi les trois parties de la clé du crabe qui est le seul objet capable de la sceller à tout jamais. En effet, Mr Quinn, un voisin mal intentionné, et accessoirement amoureux de la mère des bambins, a poussé le jeune garçon à l'ouvrir. Cela a engendré la libération d'un pouvoir qui crée dans chaque objet de la maison un monde magique où la petite troupe évoluera. Mais le jeu ira plus loin puisqu'en plus des environnements présents dans l'œuvre cinématographique, il bénéficiera de niveaux totalement inédits. Pour y mener à bien sa mission, le chat disposera d'un parapluie qui lui permettra non seulement d'attaquer et de se défendre, mais aussi de planer sur de courtes distances. Espérons cependant pour la carrière de *The Cat in the Hat* qu'il ne suivra pas les traces de son pendant sur bobines, victime des pires critiques outre-Atlantique.



Dans le monde de Seuss, le parapluie est plus fort que l'épée.



Même les chats ont parfois besoin de faire un peu d'exercice.



De drôles d'oiseaux peuplent cet univers complètement déjanté.

PUYO POP FEVER

Les Puyos vont mettre la fièvre

INFOS
DEV. : SONIC TEAM
EDITEUR : SEGA
GENRE : REFLEXION
JOUEURS : 1 OU 2
SORTIE : 27 FEVRIER 2004

Le dernier bébé de la série des *Puyo Puyo* va débarquer sur Xbox pour notre plus grand bonheur (n'est-ce pas Fred ?). comme dans les titres précédents, vous devrez aligner quatre bestioles (Puyos) de même couleur pour les faire disparaître de votre camp et envoyer des malus chez votre adversaire. Mais cet épisode innove en ajoutant une jauge de Fever, qui une fois remplie, permet de réaliser des chaînes de folie. Graphiquement, *Puyo Puyo* reste toujours aussi sympathique grâce à ses personnages mignons et hauts en couleurs. En ajoutant à cela des éléments 3D et la possibilité d'enregistrer ses meilleures chaînes, vous obtiendrez un bijou de réflexion. On regrette qu'il n'y ait pas de compatibilité Xbox *Live*.



Remplir sa jauge de Fever garanti la victoire à 80 %.

APPRENTICE KNIGHT

MC2 au pays du roi Arthur.

INFOS
DEVELOPPEUR : MC2
EDITEUR : MC2
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : FIN FEVRIER 2004



C'est sur l'île légendaire d'Avalon que se déroulera l'action d'*Apprentice Knight*. L'histoire tournera autour de Memorick, jeune élève de Merlin l'enchanteur qui est en formation pour devenir chevalier. Onze vastes niveaux l'attendent où il devra montrer ses talents de magicien et de combattant face à des ennemis coriaces. L'aventure est prévue pour Noël.

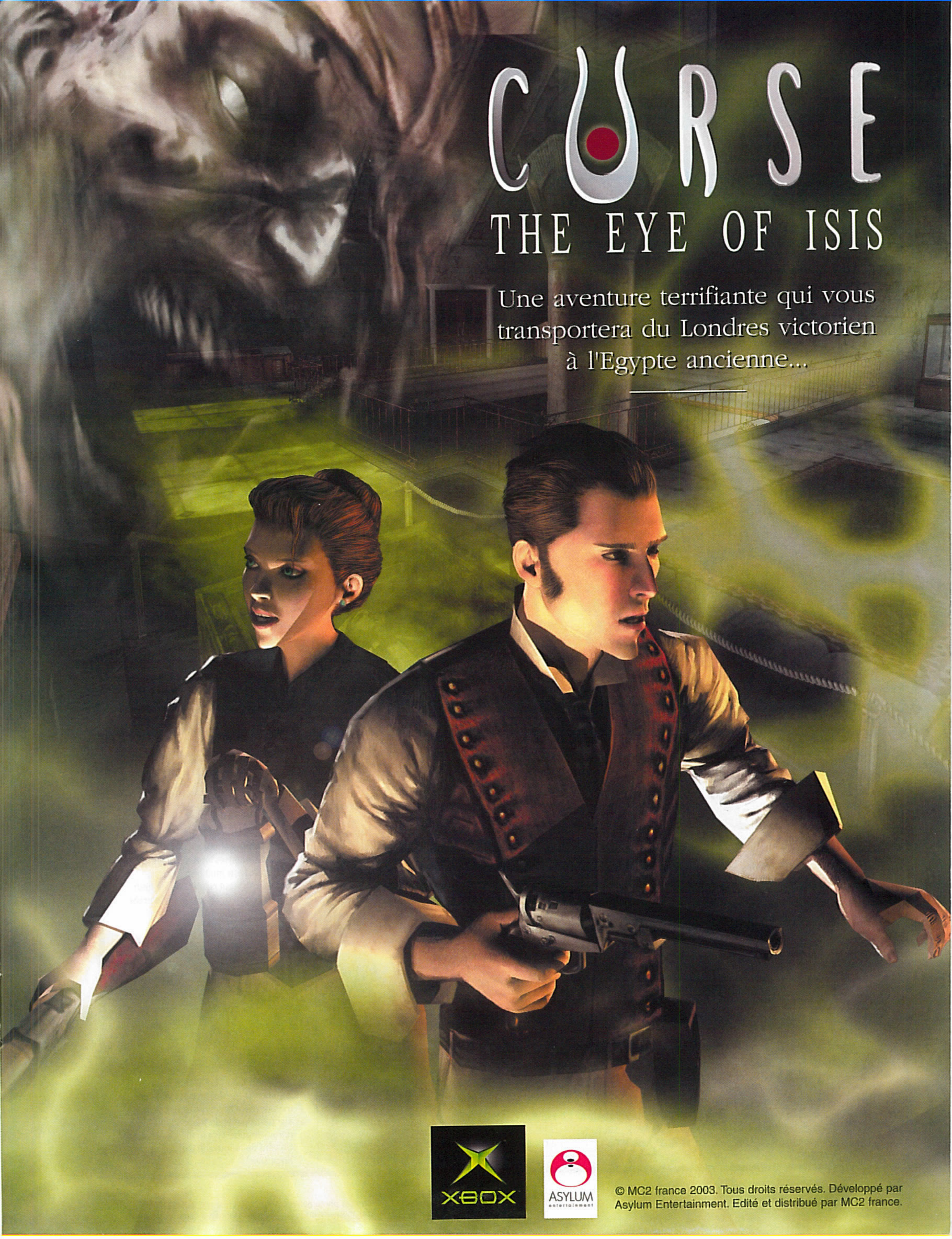


Avec un physique pareil, mieux vaut maîtriser la magie.



Le bouclier sert entre autres à descendre des rapides.

Génie littéraire : après avoir lu un article de *Life* sur l'illettrisme d'enfants scolarisés, le Dr Seuss décida d'écrire un livre n'utilisant que 220 mots différents. Son nom : *The Cat in the Hat*.


CURSE
THE EYE OF ISIS
Une aventure terrifiante qui vous transportera du Londres victorien à l'Egypte ancienne...
XBOX
ASYLUM
entertainment
© MC2 france 2003. Tous droits réservés. Développé par Asylum Entertainment. Edité et distribué par MC2 france.

Planning

Une sélection des jeux les plus attendus de l'année par les lecteurs et la rédaction avec leurs dates de sortie estimées.



↑ B.C. Gérer une tribu préhistorique n'est pas de tout repos. Entre les dinosaures à esquiver et les autres clans à surveiller, pas moyen de bronzer tranquille. Surtout quand les grands froids arrivent et que la migration approche.



↑ DOA ONLINE. Tous les combattants de la saga *Dead Or Alive* s'affrontent à nouveau, et cette fois-ci avec des graphismes améliorés pour les épisodes 1 et 2. Préparez-vous aussi à vivre des combats d'anthologie avec tous les modes Xbox *Live* !



↑ DEUS EX : INVISIBLE WAR. La suite du chef-d'œuvre de Warren Spector, un titre où le mot « liberté » prend une tout autre dimension. De la nanotechnologie, un scénario très dense, aucun doute, les fans seront aux anges !

B.C. 1
DEV. : INTREPID COMPUTER — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE — SORTIE : 2004



BEYOND GOOD & EVIL
DEVELOPPEUR : UBISOFT — EDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE — SORTIE : MARS 2004

DOA ONLINE 2
DEVELOPPEUR : TECMO — EDITEUR : TECMO
GENRE : BASTON — SORTIE : 2004



DEUS EX : INVISIBLE WAR 3
DEVELOPPEUR : ION STORM — EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION/RPG — SORTIE : MARS 2004



DRIV3R
DEVELOPPEUR : REFLECTION — EDITEUR : ATARI
GENRE : ACTION/COURSE — SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004

FABLE 4
DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/RPG — SORTIE : 2004



FULL SPECTRUM WARRIOR
DEVELOPPEUR : PANDEMIC — EDITEUR : THQ
GENRE : STRATEGIE — SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2004



DOOM 3 5
DEVELOPPEUR : ID SOFTWARE — EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DOOM-LIKE — SORTIE : 2004



HALF-LIFE 2
DEVELOPPEUR : VALVE — EDITEUR : VIVENDI
GENRE : DOOM-LIKE — SORTIE : 2004




HALO 2
DEVELOPPEUR : BUNGIE — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : DOOM-LIKE — SORTIE : AVRIL 2004



HITMAN : CONTRACTS
DEVELOPPEUR : IO INTERACTIVE — EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION — SORTIE : 3E TRIMESTRE 2004

LEISURE SUIT LARRY : MAGNA CUM LAUDE
DEV. : HIGH VOLTAGE — EDITEUR : VIVENDI
GENRE : AVENTURE — SORTIE : 3E TRIMESTRE 2004

NINJA GAIDEN
DEV. : TECMO — EDITEUR : TECMO
GENRE : ACTION/AVENTURE — SORTIE : 2E TRIMESTRE 2003




RALLISPORT CHALLENGE 2
DEVELOPPEUR : DICE — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : COURSE — SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2004

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW
DEVELOPPEUR : UBISOFT — EDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE — SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004



SUDEKI 6
DEVELOPPEUR : CLIMAX — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/RPG — SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2004

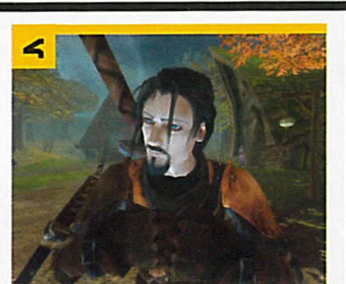


THIEF 3
DEVELOPPEUR : ION STORM — EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION/STRATEGIE — SORTIE : 2004



TRUE FANTASY LIVE ONLINE 7
DEVELOPPEUR : LEVEL 5 — EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : MMORPG — SORTIE : INDETERMINEE





↑ FABLE. Un jeu que vous ne pouvez pas ne pas connaître si vous nous suivez régulièrement. C'est certainement le RPG le plus fou jamais pensé par une équipe de développement. Une liberté de choix et d'action qui s'annoncent extraordinaires !



↑ DOOM 3. Un moteur graphique hallucinant, une ambiance à glacer le sang, la nouvelle génération de Doom-like arrive en force ! Sans conteste un des jeux du genre les plus ambitieux à venir, et un des incontournables de l'année.



↑ SUDEKI. Invocations de divinités, combats intenses en temps réel, personnages à multiples facettes, *Sudeki* c'est tout cela et c'est le futur de l'action/RPG. Beau, simple d'accès et passionnant, on se demande comment lui résister...



↑ TRUE FANTASY LIVE ONLINE. Tradition et révolution pour ce RPG massivement Multijoueur qui permettra aux participants du monde entier de se retrouver pour vivre la même aventure. Un vent de renouveau exclusivement Xbox *Live* !

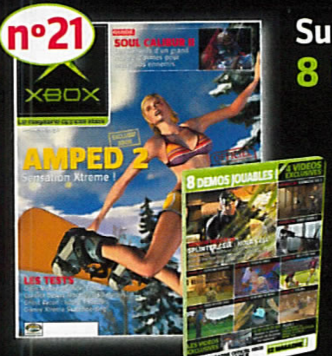
Coïncidences ? Pendant qu'il détourait la photo de Fred pour l'ouverture test, le Mac de Yaya a planté avec le message suivant « Ressources mémoire insuffisantes ». Pourtant Fred continue le sport...

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles !



Sur le DVD du n° 20
6 DÉMOS JOUABLES

- Soulcalibur 2
- Outlaw Volleyball
- Braquage à l'italienne
- Freestyle metal X
- Conflict : Desert Storm II
- Colin Mcrae Rallye 04



Sur le DVD du n° 21
8 DÉMOS JOUABLES

- Freedom fighters
- Tiger woods 2004
- Le monde de Nemo
- Voodoo Vince
- Dino crisis 3
- Rolling
- NFL fever 2004
- Rainbow six 3

n°22

Sur le DVD du n° 22
8 DÉMOS JOUABLES

- Metal Arms
- Project Gotham racing 2
- Disney's extreme skate
- Kao le kangouou 2
- ESPN NHL Hockey 2K4
- SSX 3
- Midtown Madness 3
- Magic : battleground



Sur le DVD du n° 23
6 DÉMOS JOUABLES

- Armed & Dangerous
- Buffy : Chaos Bleeds
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath unleashed
- Freakly Flyers
- NHL Hitz Pro



Sur le DVD du n° 24
11 DÉMOS JOUABLES

- Worms 3D
- Project Gotham Racing 2
- Grabbed by the Ghoulies
- Star Wars Jedi Academy
- NBA Inside Drive 2004
- Kao Le Kangourou 2
- Ford Racing 2
- Splinter Cell
- Arx Fatalis
- Conflict : desert storm
- Ghost Recon

MISSION SUPPLÉMENTAIRE

Splinter Cell : vselka infiltration

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :

Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry sur Seine cedex

Tél : 01 46 72 50 89
Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

❑ **Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 9 € + 1,00 € de frais de port par exemplaire commandé** (cochez la ou les cases de votre choix):

❑ n°20 ❑ n°21 ❑ n°22
❑ n°23 ❑ n°24

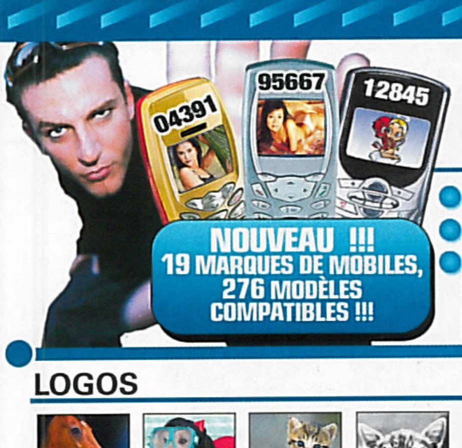
soit, ... numéro(s) x 9 € = ... €
Frais de port par exemplaire commandé soit .... x 1 € = ... €
TOTAL = ... €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :
❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France
❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / Date de validité : . . / . .
Société : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
E-mail : ....
Date : .... Signature :

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement
A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex
Offre valable dans la limite des stocks disponibles



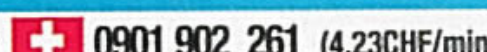
UNE MESSAGERIE UNIQUE !
UN REPONDEUR X-CLUSIF * !!
Des milliers de MESSAGES à HURLER DE RIRE !!
08 99 70 46 70
Fonctionne sur TOUS LES TELEPHONES (fixes et mobiles) !!!!
LE TOP
841232 Va chercher bonheur
801115 Votre mission*
877832 Jamel* : Mesdames et...
877829 Jamel* : C'est trop la...
877831 Jamel* : Dis-moi pas...
801301 Hein, que ça t'énerve!
801548 Jean-Marie Bigard*
819302 L'Exorciste*
879826 Ben Laden* & Saddam Hussein*
801138 Le parrain*
877833 Jamel* : Après le bipmsm'...
818434 Simpsons* : M. Burns
877830 Jamel* : Faire des hum..
821798 Pretty Woman*
895155 Ben Laden* : Isabelle a..
801477 Ma biche*: Ah, ah
879664 Chouchou* : Trop d'bonheur!
855237 Ben Laden* : Pitite message
841231 Ton ami est à la plage
801688 Elie Semoun, secrétaire..
879671 Chouchou* : J'adore les...
879669 Chouchou* : J'adore les bips!
818430 Simpsons* : famille
879667 Chouchou* : Merde inter...
886209 Coluche* : L'été, le soleil...
879666 Chouchou* : Assistante ..
881086 Chui' pas là, parle moi*
823958 Ben Laden* : jouer à l'ispiiice
801569 Ma biche* et Bourvil* ...
829437 Agence tous risques*
TOP ACTU
801417 Jacques Chirac*
883784 Sadam Hussein*
877823 Saddam Hussein*
878969 S. Hussein* & B. Laden* : A votre bounker
878730 Saddam Hussein*
BENNY BENASSI* Satisfaction 885749
50 CENT* In da club 882105
SHAGGY* Hey sexy lady 881923
EMINEM* Follow me 883055
Bob Marley* I Shot The Sheriff 800187
LUMIDEE* Never leave you 895287
PARODIES CINÉ/TV
820563 SOS détresse, bonjour!
801115 Votre mission
841354 Stach stach
829063 Capitaine Flam
801585 Rappel illico
821794 Le Flic de Beverly Hills
801116 Les bronzés
885758 Terminator 3: Le T-X
801131 Il était une fois dans l'ouest
801108 Tarzan
801129 La guerre des mobiles
801155 Batman
*IMITATIONS ET PARODIES
* Hors opérateurs
DES STARS POUR TON MOBILE !!
sonneries et logos au :
08 99 70 35 70
98962 Je trace
98959 P.I.M.P.
98957 Satisfaction
98955 This is the new shit
98953 In da club
98952 Hey sexy lady
98951 Where is the love
98949 Donne-moi le temps
98948 Move your feet
98947 Lose yourself
46240
91124
98934
91136
91137
91407
95351
95353
12733
TON RDV CHAT 2004 !
100% POTES, DELIRES, SORTIES ZIK, PASSION, ETC.. !!!
INSCRIPTION GRATIS* AU 0 811 88 33 55 !!!
1• RDV PAR TEL :
08 92 68 19 73
2•PAR SMS :
ENVOIE CHAT AU 61040
RENCONTRES GARANTIES
3•SUR LE WAP et l'I-MODE:
Gallery>Rubriques>Chat/Mail>123Tchatche
GALLERY 123 TCHATCHE
Bouygues>Chat-Mail>Chat>Tchatche
Bouygues Telecom et
DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER 3614 RCS B 411864986
* Coût d'un appel local
SONNERIES
— LE TOP —
91157 P.I.M.P.
79735 Hey oh
85593 Blues Brothers
70735 La valse d'amélie
92678 Papi chulo
76690 Satisfaction
82763 Summer jam
85256 In da club
94578 Baby boy
91066 Mambo N°5
83272 Vive le vent
82158 La vérité si je mens
91174 Dj
54257 Mission impossible
80452 Chihuahua
02475 Mon étoile
70803 J'ai demandé à la lune
82742 Laisse parler les gens
83263 Final Fantasy
85897 Noble art
81095 we will rock you
82616 Le seigneur des anneaux
46107 Sexy pour moi
75966 Hôtel commissariat
75167 Blade runner
92359 Blair witch
02619 Blanche-Neige et les 7nains
85593 Blues Brothers
82611 Bodyguard
46079 Braveheart
92360 Candyman
79940 Chapeau melon et bottes...
90429 Charlie's angels
75179 Cocktail
46078 Conan le barbare
80212 Darladirladada
90349 Day 0
86452 Day-o (banana boat song)
92361 Demon night
74321 Dirty dancing
79950 Do you St Tropez
46076 Docteur Jivago
75169 Dune
82802 Fame
46075 Flashdance
01209 Forrest Gump
46233 Gangsta's paradise
92363 Ghost
75171 Goldeneye
Reçois DIRECT la MEILLEURE VERSION selon ton modèle de portable !
(poly, hifi, mini, REAL SOUND, mono, chanté, ...)
78994 Still Dre
93619 Bring me to life
55671 L'exorciste
55678 Simpsons
55770 Lose yourself
55773 L'agence tous risques
80819 Sales gosses
80830 Match nul
83838 California love
92449 Maria Magdalena
54259 Without me
55673 Pulp fiction
55674 Le parrain
— LES TUBES —
95035 A contre-courant
02594 Be faithful
87758 Blame it on the boogie
84541 Breathe
51097 Can't hold us down
75308 Dis moi si j'te saoûle
80814 Dj
00324 Encore
85932 Get my party on
01434 Glorious
72573 Guilty
79076 Hit that
01783 Illusion
80208 In the shadows
96143 Incassables
02588 J'ai des choses à te dire
96142 J'attendrai
37740 Je n'ai jamais pleuré
95452 Je pars avec toi
95335 Je regarde là haut
00052 Je saigne encore
83083 Like glue
02604 Love's divine
01446 Make me wanna scream
92449 Maria Magdalena
95037 Me against the music
91169 Ne pars pas
13084 Never leave you
02591 Number one
94584 Ocean
95038 On n'oublie jamais rien
02606 One more chance
75337 Parce qu'on vient de loin
80150 Petit papa noël
86450 Prendre racine
95045 Rien ne changera
88135 Right on time
86354 Ronde de nuit
02770 Saturday night's alright...
02608 Shut up
01458 Si j'avais su t'aimer
46108 Si tu savais
75321 Slow
37743 So yesterday
85469 Stuck
90558 Stuck on you
02592 Suivre une étoile
95460 Symphony
96148 Tant que c'est toi
94588 Thoia Thoing
92454 Time is running out
01796 Toi tu
91897 Tout l'or des hommes
00049 Vivre ça
81095 We will rock you
84896 Where is the love
19025 White flag
94589 Zinedine
— CINÉMA —
55770 8 Mile
01486 American pie
82140 Apocalypse now
70718 Arizona dream
82142 Austin powers
92452 Bad boys II
75203 Batman
01437 Good bye lenin
46073 Grease
75172 Gremlins
02665 Harry Potter
75175 Highlander
01210 Hot stuff - The full monty
75966 Hotel commissariat
03380 Independance day
70731 Indiana Jones
80069 James bond
46072 Jeux interdits
75178 Jurassic park
02662 La belle au bois dormant
82144 La carioca
70733 La famille Addams
82145 La grande évasion
55672 La guerre des étoiles
92368 La nuit des mort-vivants
02618 La petite sirene
82158 La vérité si je mens
75180 Lawrence d'Arabie
55774 Le bon, la brute et le truand
01213 Le diner de cons
70736 Le pont de la rivière kwaï
75147 Le professionnel
75174 Le roi lion
74314 Les dents de la mer
82977 Les dix commandements
85599 Les sous-doués
75205 L'histoire sans fin
92369 Massacre à la tronçonneuse
35181 Matrix 3
75181 Men in black
46071 Mortal kombat
03377 Porque te vas
92370 Psychose
75206 Rainman
03381 Reality
46068 Retour vers le futur
55778 Rocky
46069 Sister act
92371 Sleepy hollow
01218 Streets of Philadelphia
82803 Summer Night
46070 Superman
74320 Taxi 3
46067 Terminator
75207 The Crow
46074 The full monty
75209 Toy story
46066 West side story
85595 Wild wild west
75204 Y'a-t-il un flic pour...
— SÉRIES TV —
74322 1, rue Sésame
82138 Albator
82139 Alerte à malibu
45998 Alfred Hitchcock présente
70717 Ally Mc Beal
54238 Amicalement vôtre
82141 Arnold et willy
79933 Au pays de candy
55679 Benny Hill
04159 Beyond the sea
74307 Bonanza
79938 Buffy
02610 Caliméro
55676 Capitaine flam
79941 Chapi chapo
00053 Charmed
02671 Davy Crockett
02663 Dragon ball Z
79953 Drôles de dames
02674 Famille Pierrafeu
02611 Fraggle rock
70728 Friends
02617 Goldorak
79960 Happy days
82143 Hawaï police d'état
80065 Inspecteur gadget
LOGOS
2004 : plus de Foot !!! 17445
2004 : je stresse PLUS 17444
2004 : je mate plus les Filles 17441
2004 : je maigris! 17440
2004 : je fais du sport 17438
Juste pour te dire... euh que je t'aime 74944
2004 : j'apprends l'anglais 17436
99982
DROIT AU BUT 79571
84927
78859
com8 91276
je t'aime 52649
ma fille 76027
je t'aime 42839
LORD OF THE RINGS 24079
MARSEILLE 90325
32854
Je t'♥ 81063
91089
41334
34555
TOUT et + sur ton mobile : Logos, sonneries, cartoons, clips, répondeurs, surprises : APPELLE LE 3255(1)
76172
21706
yo man! 47305
30320
je t'aime 12978
c pas juste 30326
je t'aime 44084
55465
53500
OM 79010
super 81341
80900
com8 92375
com8 02065
51773
Ya y'avoir du SPORT 71160
OVER MEGAMORTEL 41340
PIT BULL 51101
11547
BOB MARLEY 93460
ROYAL WEAR 92376
20245
81333
81325
47530
PSYCHOPATHE!! 69098
19968
WHASSUP!!! 80899
Spécial ST VALENTIN
you&me 05957
Be my Valentin 05956
Je t'aime 05952
18877
18888
19798
18885
FRA 90455
89835
95835
80315
86650
84552
86654
86627
10285
91433
JE T'AIME 73084
Je t'aime 05818
06048
JE T'♥ 75987
I Love 79267
JE T'AIME 74328
com8 91320
com8 91329
91315
81969
ROYAL WEAR 81968
81967
BOB MAR 22112
23181
M.Dia 93638
51320
75126
M.Dia 93642
99971
75159
82221
75425
88207
75423
12845
12844
91468
91629
91616
91610
86743
95739
92679
14049
91885
90452
90446
86437
91893
91887
91904
91901
95827
95826
95821
OH MON DIEU ILS ONT TUE KENNY! 03555
75717
75726
95896
95889
81042
81026
81025
Pô Cool! 96839
82194
86386
82196
86382
05828
82633
82625
82634
10278
82056
84440
75294



08 99 70 35 70

- PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE
- SUR INTERNET : WWW.LOGOSONNERIE.COM
- PAR SMS : AU 82020 Par ex : Si tu souhaites télécharger la sonnerie Hey OH ! : ENVOIE 79735 au 82020
- SUR LE WAP ET L'I-MODE :

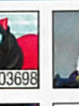




LOGOSONNERIE : NEW STYLE SUR TON MOBILE POUR 2004 !!

LOGOS

75269	03698	03693	83612	54037	78748
85156	47396	86399	10446	02073	81964
96123	82626	75280	05932	78850	22595
75266	75281	75268	82637	15241	28933
99398	84781	99382	99396	32244	02620
81098	81148	75430	81096	51752	84453
81111	81133	10573	81108	02321	46503
91854	91844	91852	91862	76035	22594
82087	41444	75164	52555	81963	14966
05947	05941	05937	05929	39926	53327
05935	05934	05926	82640	02070	79239
10298	10248	99397	84787	52131	42892
41707	41706	41695	41702	18464	95179
04345	79842	76203	73593	53444	53992
04106	46916	80242	47833	30951	46926
90303	90298	90270	90280	65000	55008
89842	87922	89831	89816	47521	47531
				93568	14097
				40958	51106
				80906	30783
				30116	47285
				59085	79021
				11578	19967

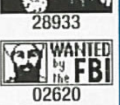



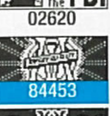












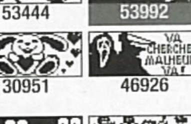


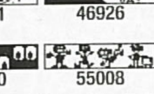
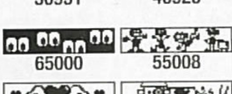
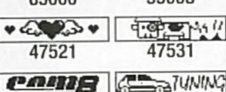










SONNERIES

0903 40 748 (1.12€/min) 0901 902 261 (4.23CHF/min)

01692	Jayce et les conquérants ...	70823	Elle s'ennuie
80071	K2000	01433	En apesanteur
22110	Koh Lanta	84533	Encore une fois
80079	La croisière s'amuse	74312	Entre nous
85868	La la Yela	91565	Envole-moi
80101	La petite maison ds la prairie	03850	Eternel départ
00740	La quatrième dimension	81364	Evidemment
87837	Le bleu de l'océan	81885	Fan
02667	Le manege enchanté	70803	J'ai demandé à la lune
46238	Le prisonnier	86290	J'attends l'amour
46003	Le saint	03503	Je ne regrette rien
02664	Le village dans les nuages	86276	Je serai ta meilleure amie
55675	Les cites d'or	91569	Je te donne
46001	Les contes de la crypte	86294	Je vais te chercher
46010	Les feux de l'amour	85605	Je voulais te dire que...
80134	Les mystères de l'ouest	74645	J'en ai marre
80136	Les têtes brûlées	80080	La javanaise
02668	Les tortues ninja	96766	La leçon de twist
80078	L'ile aux enfants	80081	La musique
80145	Looney tunes	82612	La salsa du démon
45999	Ma sorcière bien aimée	80074	L'agitateur
46008	Mannix	81431	Laissons entrer le soleil
80147	Maya l'abeille	76126	L'amour est un soleil
46009	Mc Gyver	80075	L'aventurier
46007	Melrose Place	91053	L'aziza
70806	Muppet show	03496	Le jazz et la java
82151	Olive et Tom	80133	Le monde est stone
46006	Perry Mason	80149	Le petit bonhomme en mousse
02672	Popeye	04746	Les années 30
82152	Rémi sans famille	03374	Les élucubrations
01217	Rick Hunter	03848	Les garçons ds les magazines
81360	Save me	86373	L'été indien
02673	Scooby Doo	03500	L'homme de ma vie
02661	Sesame street	80138	Libertine
01693	South Park	04157	L'orange
54258	Stach stach	80827	Ma conscience
73844	Starsky et Hutch	91070	Moi lolita
45997	Streets of san francisco	12396	Mon fils, ma bataille
46004	Supercopter	76056	Mon petit bikini
02669	Teletubbies	79120	Motives
01694	That's all folks	03844	Multipliez moi
46002	Thunderbirds	03497	Nougayork
01695	Tom and Jerry	82615	On va s'aimer
01214	Twin peaks	14456	Partenaire particulier
73845	Urgences	14457	Petite Marie
01696	Woody Woodpecker	70833	Regarde moi
82982	X files	04206	Reviens
02675	X-Or	94586	Sans contrefaçon
02676	Zorro	04195	Say wot
		82545	Sur un air latino
	— PUB —	80822	Tchouk tchouk musik
80224	Bébés nageurs	03495	Y'a de la joie
80226	Danette		— TRADI' —
79949	Dim	41834	Hymne Algérie
80229	Heineken	00483	Hymne Allemagne
80227	I like to waf	41838	Hymne Espagne
80228	Imagine	41839	Hymne Etats-Unis
85888	Just for one day (heroes)	41873	Hymne Israel
80225	L'ami Ricoré	41842	Hymne Italie
80231	Monsieur Propre	41843	Hymne Maroc
82149	Nescafe (open-up)	41845	Hymne Portugal
85894	Over the rainbow	41863	Hymne Royaume-Uni
80230	Sous aucun prétexte	41859	Hymne Tunisie
	— CHANSONS D'ENFANTS —	80217	La Marseillaise
02609	Alouette	79064	L'internationale
79934	Bécassine		
02615	Ce matin un lapin		— RAP US —
74540	Etre 1 homme comme vous	82739	21 questions
02666	La danse des canards	80204	Beautiful
02614	Pandi panda	83838	California love
02612	Sur le pont d'Avignon	55680	Cleanin out my closet
	— FOOT —	81884	Crazy in love
81615	Allez allez	76131	Don't know what to tell ya
81614	Allez on va gagner	74541	Don't mess with my man
81618	Ce soir on vous met le feu	82613	Family affair
81624	Et ils sont où	81887	Get busy
78864	Allez l'OM	76128	Gimme the light
81623	On va gagner	79959	Got what you need
78865	Qui ne saute pas...	76133	I can
81619	Tous ensemble	79963	I'm outta love
	— CHANSONS FRANÇAISES —	82157	It wasn't me
74538	A 20 ans	55770	Lose yourself
54253	Au soleil	84898	Magic stick
01478	Belle belle belle	73597	Mesmerize
91931	Besoin de rien, envie de toi	76137	Promise
74542	Cassé	76444	Scandalous
03846	Celle que je suis	70811	Stan
85446	C'est quand le bonheur	78994	Still dre
79939	C'est une belle journée	82155	The Next episode
04164	Comment te dire adieu	84878	U remind me
78985	Dernière danse	54259	Without me
70824	Des mots qui résonnent	83833	Ya rayah
79897	Donne-moi le temps		
03494	Douce France		

NEW !!! ENCORE PLUS FACILE !!
Envoie ton titre au 81700 et reçois DIRECT' ta sonnerie !!



©TBS Inc






Tom Clancy's Splinter Cell® (3) 84752

WIZZARD PINBALL™ (3) 82812



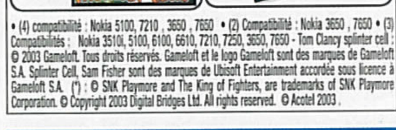
XS Snowboarding™ (4) 89812

Monsterland (3) 81663 ACOTEL



KOF™*(2) 90438















© UNFP



LA BOUE DE LA FORTUNE

RALLISPORT CHALLENGE 2

Encore un jeu de course d'exception signé Digital Illusions ! En direct de Stockholm, découvrez les coulisses de la future référence en matière de rallye... Attention, ça glisse !

FRED

XBOX LIVE

EXCLUSIF XBOX

Vétérans. *RSC 2* est le onzième jeu de sport développé par Digital Illusions : on peut dire sans jeu de mots qu'ils commencent à être rodés !

RALLISPORT CHALLENGE 2



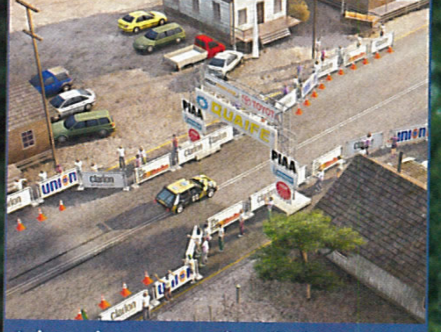
Bienvenue en Suède, patrie d'Ikea, d'Absolut et de *RalliSport Challenge* ! La bombe surprise du rallye sur Xbox a su se tailler une belle réputation en quelques mois, s'imposant même face à *Colin McRae Rallye 3.0* en terme de plaisir de jeu. Un succès qui ne pouvait qu'appeler une suite : la relève arrive dès le mois d'avril ! Au programme : 93 spéciales, 42 voitures, 4 types de course et une intégration au *Live*/XSN aussi réussie que dans *PGR 2*. Attachez votre ceinture, ça va secouer !

INFOS

DEVELOPPEUR : **DIGITAL ILLUSIONS**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
DISPONIBLE : **AVRIL 2004**

Rambo. *Battlefield Vietnam* est également en cours de développement chez Digital Illusions, mais il semblerait que ce titre soit exclusivement réservé au PC... Dommage !

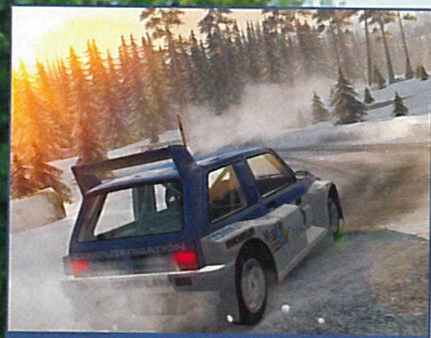




↑ Les environnements des spéciales seront encore plus détaillés qu'auparavant.



↑ Les pinceaux lumineux des phares ont été paufinés à l'extrême.



↑ Sur la neige, le transfert de masse en virage se fait ressentir violemment !

↑ Les courses de rallycross sous la pluie et dans la gadoue font partie des moments les plus intenses du jeu. Visuellement, ça tape !

TOUR DE RECONNAISSANCE

Lancé sur le marché en même temps que la console en Europe (deux ans déjà !), *RalliSport Challenge* premier du nom nous avait, à l'époque, stupéfait. Sorti de nulle part, développé par un studio de bonne mais confidentielle réputation, *RSC* faisait cependant preuve d'une maîtrise technologique et d'une prise en main inattendues. Depuis 1988, Digital Illusions (DICE) semble avoir adopté la devise « lentement mais sûrement »... Un état d'esprit qu'il est assez difficile de maintenir aujourd'hui, vu le succès incroyable des dernières productions. Les amateurs de jeu en réseau PC connaissent bien *Battlefield 1942* : ce FPS a conquis la planète en un temps record, devenant aussi réputé que *Counter-Strike* en un temps record. Courtisée mais farouchement indépendante, la société tient à rester à dimension humaine. Ce ne sont pas des paroles en l'air : malgré l'ambition de *RalliSport Challenge 2*, il n'y a que trente personnes détachées sur le projet. Un chiffre insignifiant, anecdotique même face à la norme actuelle (le double constituant le minimum pour un projet de cette envergure). Equipe réduite mais expérimentée, la plupart des codeurs ayant déjà travaillé sur le premier *RSC*. Malgré sa notoriété grandissante, Digital Illusions est un studio peu connu et encore moins bavard... Faut dire qu'il fallait aller se perdre du côté de Goteborg pour les dénicher ! Le succès aidant, les projets devenant de plus en plus complexes, la petite société de « garage coding » fondée par trois potes a considérablement, mais rationnellement, grossi. Récemment, DICE a ouvert une annexe au Canada et, début décembre, a installé une grosse partie de son effectif à Stockholm dans une ancienne manufacture de cigares. Nous sommes allés leur rendre visite moins d'un mois après leur déménagement et c'est au milieu des pots de peinture et des cartons que nous avons pu passer quelques heures en compagnie de Karl et Patrick, respectivement producteur et designer de *RSC2*. 60 ans à eux deux, quasiment autant d'expérience dans le milieu du jeu... D'entrée, le sérieux et le professionnalisme qui règnent dans les locaux nous impressionnent. On est très loin du joyeux souk régnant dans les studios

Expertise. Deux professionnels suédois, Kenneth Hansen (Xsara) et Per Eklund (Saab 93), ont donné leur avis sur la tenue de route et le comportement des voitures.



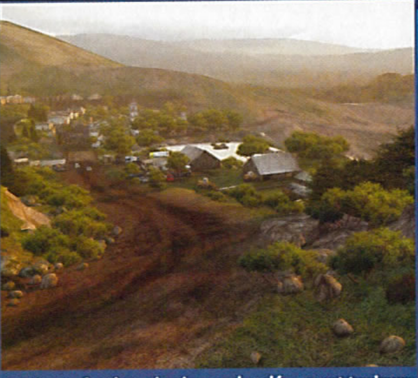
Une vieille Lancia surpuissante : l'outil idéal pour abattre des chronos. A réserver aux pros toutefois !



Les développeurs sont suédois, ce qui explique peut-être le nombre de pistes enneigées.



Chaque voiture est composée de 16 000 polygones... et ca se remarque.



La profondeur de champ des décors est toujours aussi impressionnante...



Un conseil, évitez de taper sur les barrières sous peine de tête-à-queue impitoyable.



Les angles de vue disponibles lors des replays sont réussis.

« A l'instar de *Halo 2* ou de *Full Spectrum Warrior*, RSC 2 fait partie de la nouvelle génération de titres Xbox au niveau de l'esthétique et de l'intégration du *Live*. »

anglo-saxons, où l'on peine à repérer les moniteurs sur des bureaux recouverts de gadgets de *geeks*... *Idem* question décibels, ce n'est pas un monastère mais ça y ressemble. Pas de garde-chiourme patrouillant les rangées en *open space* : graphistes, modeleurs et codeurs savent qu'ils n'ont pas le temps de se disperser. Ça bosse d'arrache-pied, mais avec le sourire !

Démarché par Microsoft grâce à leur talent en matière de jeux de course (*Rally Masters*...), Digital Illusions, a placé haut la barre d'exigence d'entrée. Aujourd'hui, le défi est encore plus ardu à relever : faire plus beau, plus intéressant et plus agréable. D'après ce que nous avons vu, nous sommes heureux de vous annoncer que la mission a d'ores et déjà été accomplie. Il n'y a absolument rien à reprocher graphiquement : le titre élève d'un cran les canons de beauté de la console dans la catégorie course. Tout simplement incroyable : un bon screenshot valant mille mots, ouvrez grand vos rétines et admirez... Concernant l'animation, l'équipe vise le 60 images par seconde constant et, soyez rassurés, ils vont tenir leur objectif sans problème.

A l'instar de *Halo 2* ou *Full Spectrum Warrior*, *RSC2* fait partie de la nouvelle génération de titres Xbox au niveau de l'esthétique et de l'intégration du *Live*.

L'amélioration la plus flagrante concerne les effets de particules, nettement plus prononcés. Les panaches de poussière soulevés par le passage d'une WRC sur les terrains poussiéreux sont aujourd'hui sans équivalent visuel, hormis dans les reportages télévisés. Le plus dur ne sera pas de rester sur la piste mais de la voir, si jamais vous avez le malheur de vous retrouver en deuxième position lors d'une course de rallycross... Vous serez littéralement aveuglé, perdu au milieu d'un épais nuage de poussière qui vous forcera à lever le pied ! Négocier des dépassements dans ces conditions devient beaucoup plus tactique : il faudra d'abord laisser s'éloigner le pollueur, puis attendre le bon moment pour effectuer la manœuvre sans risque. Propre comme si elle sortait de l'usine en début de spéciale, votre caisse se salit très rapidement, sa robe devenant de plus en plus terne. Sur les spéciales boueuses, vous verrez la gadoue adhérer sur la carrosserie, donnant involontairement un look « racing » du plus bel effet à la voiture !

Résultats. www.rallybase.com n'est certainement pas le site le plus sexy de la planète, mais c'est sûrement le plus complet côté base de données. Indispensable aux vrais fans.



↑ Les robustes Saab constitueront le choix de véhicule idéal avec leurs performances très équilibrées. En plus, elles sont belles !



↑ Chez Digital Illusions, on aime bien l'herbe et ce, depuis le premier épisode de *RalliSport*. Admirez ces belles touffes, ça donne envie de se rouler dedans !

SPECIALES POUR SPECIALISTES

93 spéciales, ni plus ni moins... Digital Illusions n'a pas fait dans la demi-mesure ! La durée de vie sera plus que conséquente tout en évitant la monotonie. Elles seront classées selon leur difficulté : les premières courses pourront sembler aisées aux pros mais, par la suite, les choses se compliquent ! Certaines atteindront une vingtaine de kilomètres de long... Difficile d'apprendre par cœur le tracé : le rôle de Roger le copilote deviendra alors crucial. Il pourra s'exprimer de deux façons différentes : de base, il jettera ses notes de manière classique (serré, moyen ou large) mais, en mode Avancé, il sera beaucoup plus précis, indiquant les degrés de courbe. Il vous faudra tendre l'oreille pour bien l'entendre lors des spéciales de nuit sous la neige : l'enfer blanc, c'est ici ! Sachez que la météo ne pourra pas être changée : un choix délibéré des développeurs afin de rendre plus intéressantes (et piégeuses !) les spéciales.
La largeur des pistes a également été revue... à la baisse ! Finies les larges courbes négociées au frein à main, il faudra faire preuve d'adresse pour éviter de taper dans les rochers ou pire, de chuter dans des ravins. Les environnements de jeu sont encore plus spectaculaires, offrant des images à la profondeur de champ incroyable, notamment lors des replays. En moyenne, les spéciales sont situées dans une aire de terrain d'une taille avoisinant les 16 km², entièrement texturée et modélisée. Chez Digital Illusions, graphiste est avant tout un métier de patience, surtout si l'on est chargé de modéliser un environnement de jeu : chaque arbre, chaque rocher, chaque bosquet est dessiné puis posé individuellement. Le disque dur de la console tourne en permanence, chargeant à l'avance les décors afin d'éviter l'apparition soudaine d'objets 3D. Un travail dur, mais gratifiant : cette minutie permet d'obtenir le plus beau jeu de course du moment !

Chauffards. Dérapages au démarrage, une demi-douzaine de feux grillés, priorité à l'état de concept, makina à fond les enceintes... Les chauffeurs de taxi suédois sont inquiétants !



Il faudra vous habituer à patauger dans de véritables mares de boue. Kaarcher non fourni avec le jeu...



La Subaru Impreza fait partie des incontournables stars de tout jeu de rallye digne de ce nom. Un régal à piloter !



Attention à garder la corde : toutes les sorties de virage ne seront pas aussi larges qu'ici. Ça s'est retréci, on vous dit !

« Sur une surface neigeuse, le feeling de conduite devient unique : on ressent véritablement le poids et l'inertie du véhicule. »

TENUE DE ROUTE

Ce qui rend le rallye plus spectaculaire que les autres sports automobiles est la diversité des surfaces de sol. Gravier, boue, asphalte, neige, poussière, glace... Au total, sept revêtements différents seront disponibles, ce qui est déjà pas mal. Mais là où *RSC2* fait très fort, c'est que le moteur physique du jeu permet à ces surfaces de se mélanger ! Un détail d'une importance primordiale lors des épreuves de rallycross et en Multijoueur : imaginez que vous suivez le leader sur une piste en tarmac bordée de boue. Votre rival rate son entrée et projette de la terre sur le goudron... Le grip sera un intermédiaire entre les deux surfaces : le coefficient de friction de vos pneus sera modifié. Une première ! La conduite sur glace a été revue et corrigée et, bien que *RSC 2* soit, de l'aveu de ses concepteurs, un titre orienté arcade, les dizaines de paramètres gérés par le moteur physique le rapprochent davantage d'un simulateur rigoureux. Sur une surface neigeuse, le *feeling* de conduite devient alors unique : on ressent véritablement le poids et l'inertie du véhicule.
De même, les différences de comportement entre une traction et une propulsion sont amplifiées sur la glace. Concernant les réglages de votre auto, ils sont maintenant un peu plus complexes sans toutefois devenir pointus. Tout comme les notes de votre copilote, vous pourrez avoir accès à des réglages simples (identiques à ceux que vous connaissez déjà) ou un peu plus poussés (dureté et hauteur des suspensions, équilibrage des freins, répartiteur de traction...).
On retrouvera les incontournables (Xsara, 206, Impreza...), les classiques (205, Lancia Delta, Audi Quattro...) et quelques exotiques (Alpine A310, Ford Escort...), sans oublier quelques spécimens nordiques (Volvo, Saab). Donc on résume : compatible *Live*, beau à se damner, jubilatoire à piloter... Que peuvent demander de plus les gamers Xbox ?

Accalmie. Rien de très funky dans les notes de bas de page ces derniers temps... Il faut dire qu'entre les rhumes et les congés, le *MOX* n'est pas au complet depuis plusieurs semaines.



DEUS EX INVISIBLE WAR

Rêvons d'un autre monde

Fnord !

A l'heure où vous lirez ces lignes, *Deus Ex : Invisible War* sera déjà sorti aux USA, sur Xbox comme sur PC. Il est donc difficile de garder son sang-froid. Et si le jeu suscite d'ores et déjà la polémique outre-Atlantique auprès des fans du premier épisode, il y a fort à parier que les nouveaux venus en resteront baba. Jusqu'à la sortie du jeu dans nos contrées (le temps de le traduire dans son intégralité), le *MOX* se propose de vous guider pas à pas dans un univers complexe et passionnant, peu courant en ces temps d'extrême simplification et de politiquement correct. Ce mois-ci, nous vous livrons une aide de jeu résumant, sans trop vous gâcher la surprise, les événements du premier épisode, une preview plus approfondie d'*Invisible War*, ainsi qu'un petit guide de la démo proposée dans le DVD. Et si avec ça, vous n'êtes pas armé pour affronter le jeu, on ne répond plus de rien !

INFOS

- **DEVELOPPEUR : ION STORM**
- **EDITEUR : EIDOS**
- **GENRE : ACTION/AVENTURE/INFILTRATION/RPG**
- **NOMBRE DE JOUEUR : 1**
- **DISPONIBLE : 5 MARS 2004**

Coffee shop : dans le jeu, vous pourrez prendre part à une guerre des fabricants de café tout à fait réjouissante et calquée sur l'actuelle suprématie économique des enseignes Starbuck.



La guerre des Triades à Hong-Kong.... N'oubliez jamais le nom de Tracer Tong.



Le lance-flammes, une merveille que l'on retrouve dans les deux épisodes.



La mythologie des hélicos noirs existe, et *Deus Ex* en propose une large rasade. Viva choppers !



Situation de guerre civile à New York, dans laquelle JC Denton eut son heure de gloire.



Une interface volontairement cryptique, fouillée, empruntée aux grandes heures du RPG.

Ne vous y fiez pas, ces acolytes ne bénéficient pas d'une IA très efficace. Un vrai point noir.

COMMENT LES DENTON ONT CHANGÉ LE MONDE

Un témoignage d'Ira Naschi, 60 ans, vétéran de l'UNATCO (United Nations Anti-terroriste Coalition), aujourd'hui consultant à l'académie TARSUS.

C'était avant le Grand Effondrement. A l'époque, je travaillais pour l'UNATCO. J'étais un simple soldat, il y en avait des milliers comme moi. Nous étions le fer de lance d'un nouvel ordre mondial basé sur un principe d'équité, et même si les USA contribuaient plus que largement à nos finances, nous étions planétaires. Le monde n'allait pas bien : le virus de la Peste Grise laminait les plus basses couches de la société et des émeutes explosaient régulièrement, des citoyens réclamant un remède qu'on réservait aux plus riches. Le monde s'appauvrissait, on parlait de plans secrets de mise en quarantaine de millions de citoyens dans des camps. Il suffisait d'une étincelle pour faire basculer la Terre dans un nouvel âge sombre. La FEMA, l'organisme américain chargé de reprendre les rênes du pays en cas de guerre civile, avait plus que sa part de responsabilité dans l'affaire de la Peste Grise. Il s'avéra par la suite que les forces sécessionnistes de la NSF et leur leader Leon Woods, malgré son penchant très marqué pour l'exacerbation des nationalismes, souhaitaient avant tout que la FEMA relâche les codes des antidotes. Antidotes qui, selon les grands pontes de la NSF, étaient gardés dans l'ombre afin de créer un climat de chaos propice à l'installation d'un nouveau gouvernement. Par la suite, j'ai eu l'occasion de me pencher sur la question. En vingt ans, j'ai pu émettre plusieurs hypothèses quant aux causes de ce qu'on appelle désormais le Grand Effondrement. Un seul nom : Denton. A l'époque, JC Denton et son frère Paul bossaient pour l'UNATCO, ils étaient de nouveaux prototypes d'agents. Paul et JC étaient bourrés de nanites, des merveilles de technologie capables de changer pour toujours la façon de faire régner l'ordre sur cette planète. Mais peut-être parce qu'ils n'avaient pas perdu leur humanité, les frères Denton purent comprendre qu'ils n'étaient que les pions d'un engrenage fatal qui devait mener ce monde à sa perte. On ne saura jamais la vérité. Les contacts du gouvernement américain avec les entités extra-terrestres connues sous le nom de GRIS depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. L'étude de leur technologie, avait conduit à la création de la cellule MJ 12. Et selon des théories auxquelles je prête crédit, ce serait le MJ12 qui, avec l'appui de la firme Versalife, aurait créé le virus de la Peste Grise et son antidote, l'Ambroisie, pour forcer la FEMA à déclarer l'état d'urgence nationale, ouvrant ainsi la voie aux sombres desseins des maîtres de ce monde. Dans son combat pour faire éclater la vérité, JC Denton avait le choix, dans l'écheveau occulte de notre monde, les factions auprès desquelles se ranger était légions : UNATCO, FEMA, Templiers, Illuminati, le groupe français subversif SILHOUETTE ou encore ce programme secret, AQUINAS, développé dans l'ombre par l'homme qui voulait devenir maître du monde, et dont je tairais le nom ici pour ne pas rouvrir de vieilles blessures.

On ne saura jamais pourquoi JC a choisi telle ou telle obédience. Après tout, il aurait pu laisser les Illuminati contrôler la planète, ou même devenir le dieu d'un monde sans morale. Mais parce que la FEMA et MJ 12 marchaient ensemble, le monde était condamné. Après que l'UNATCO se soit débarrassé de Paul, JC continua seul sa quête de vérité et il finit par triompher, même s'il n'est pas sûr qu'il ait suffisamment fait le ménage. JC traversa le globe. New York, Hong Kong et c'est dans le Nevada, dans la fameuse Area 51, que se joua le dernier grand combat de ce siècle. Depuis, l'humanité a connu ce que nous avons appelé le Grand Effondrement, duquel émergea un nouvel ordre mondial. Ce monde qui est le nôtre aujourd'hui, et dont nous ne connaissons pas les fondations. Malgré les efforts acharnés de JC Denton, nous avons laissé la vérité entre les mains de ceux qui nous veulent du mal. Tout cela est très loin désormais, et je me demande s'il est bien utile de remuer le couteau dans la plaie. Mais vous me l'avez demandé pour vos lecteurs, et je vous réponds, car certaines choses doivent être connues maintenant que Chicago vient de tomber sous les coups de butoir d'une nouvelle forme de terrorisme. Celui des sociétés invisibles qui ont prospéré à l'ombre du grand cataclysme. Quand cela finira-t-il ?

Lire et approfondir : la trilogie des Illuminati (Robert Anton Wilson et Robert Shea), The Crying of Lot 49 (Thomas Pynchon), No Logo (Naomi Klein), Adbusters (excellent magazine canadien), Le Pendule de Foucault (Umberto Eco), sans oublier l'incontournable Noam Chomsky.





Vous fréquenterez un nombre de bars glauques assez impressionnants. Pensez aux bakchichs !



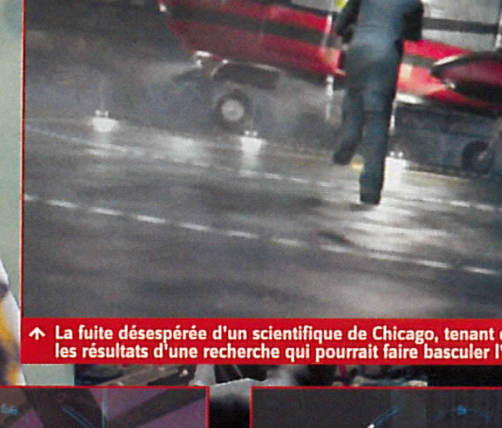
Une base secrète en Antarctique, pour retrouver la trace d'un être surpuissant... Mais qui donc ?



Non, vous ne rêvez pas : un contact de troisième type avec les Gris. Mieux que du Spielberg !



Est-ce un portail ? Une manifestation divine ? Les résidus énergétiques d'un être hors normes ? N'attendez pas mille ans pour savoir : jouez à *Deus Ex* !





La fuite désespérée d'un scientifique de Chicago, tenant dans ses bras les résultats d'une recherche qui pourrait faire basculer l'équilibre mondial !



Pequod, le café du libéralisme mondial, à peine calqué sur le café Starbucks.



L'arcologie du Caire bénéficie d'un design très soigné et très crédible. Vive l'utopie !



L'extérieur de Mako, fabricant d'armes et développeur du Railgun.

ANTICIPATION... ANTICIPATION... ANTICIPATION... ANTICIPATION... ANT

Parce qu'il fallait bien vous faire patienter avant de vous livrer le test, voici quelques nouvelles informations sur ce que vous pourrez trouver dans *Invisible War*, le tout sans prises de positions trop tranchées. Bref, de quoi vous laissez rêver encore un tout petit peu...

Il va de soi que l'univers de *Deus Ex* n'est pas à la portée du premier venu (sans manquer de respect au premier venu), mais il est possible de le délimiter sans déflorer sa spécificité. Baigné de références occultes et traçant des parallèles assez culottés avec le monde que nous connaissons, *Deus Ex* est un jeu d'actualité. Même s'il se déroule quelques décennies dans le futur, occasionnant l'utilisation de certaines technologies de nos jours à l'état latent (principalement la nanotechnologie et généralement toute forme de biotechnologie acceptée par la communauté scientifique), l'univers de *Deus Ex* ressemble au nôtre par bien des points. On peut ainsi interpréter ses codes sans effort, un agglomérat de contre-culture contemporaine et de fantaisie typiquement américaine brassant les mythes du siècle dernier en nouvelle cosmogonie (théories conspirationnistes, anti-mondialisation, reliquats de la mouvance punk et alternative, mysticisme ambiant, SF sauvage et *street* culture). Tout le jeu, de son logo à son vocabulaire, pioche allégrement dans ce vivier composant l'inconscient collectif d'une nouvelle culture mondiale.

TRAVAIL AU NOIR

La première chose qui s'impose au joueur une fois aux commandes d'*IW*, c'est le manque de repères. Qu'on soit nouveau ou ancien joueur, le début de l'aventure est un dépaysement total : vous êtes dans une académie, on bombarde le bâtiment et plusieurs factions essayent de vous manipuler. Vous ne savez pas d'où vous venez, ni qui vous dirige. Vous êtes le seul responsable de votre destinée et c'est assez jouissif. Le tutorial, sous forme de simples communications visuelles, n'est pas le plus simple du monde. Il vous faudra toute votre curiosité, de la patience et de l'attention pour vous impliquer dans cette histoire. Le véritable bouleversement vient des factions. *IW* en compte quatre majeures (la WTO, une réactualisation de l'UNATCO du premier épisode ; l'Ordre, nouvelle religion érigée sur les cendres du grand chambardement ; les Templiers, nouvelle incarnation d'une ancienne puissance occulte ; les Omar, des humains modifiés au dernier degré par la nanotechnologie ; sans oublier l'extraordinaire NG Resonance, pop star virtuelle aux activités moins superficielle que l'on pourrait croire). Alors que le premier épisode ne permettait pour ainsi dire aucune incartade à votre obédience, »

Hall of fame : David a terminé *Deus Ex* en 13 h de jeu intensif, en état de quasi-hypnose. Le nouvel épisode n'a pas tenu plus de 8 h. Pour Berreb, ça a été 70 et 20... Avec *Deus Ex*, on joue comme on aime.



Arcologie du Caire toujours, et le contact confortable d'une moquette hi-tech.

Malgré leur air sexy, les disciples de l'Ordre sont des lobotomisés de première catégorie. Evitez-les !

Une nouvelle forme de terrorisme qui pourrait donner des idées à certaines organisations actuelles.

CIPATION... ANTICIPATION... ANTICIPATION... ANTICIPATION...

vous pourrez choisir cette fois pour qui vous voulez bosser. Même si le scénario se permet parfois des petits raccourcis pour éviter que vous vous égariez, le degré de liberté du jeu reste inégalé.

PERFECTION PERDUE

On annonçait le mois dernier que ce *Deus Ex*-là serait en tout point supérieur à l'original. Sans aller jusqu'à nous contredire, on peut néanmoins affirmer que ce sera difficilement le cas. Au chapitre des regrets de surface, le système de compétences du premier épisode, fondamental pour bien simuler l'évolution du personnage, est ici abandonné au profit des bio-mods, qui deviennent véritablement les superstars. C'est une décision fort dommageable, car si les bio-mods sont effectivement très intéressants (au final, guère différents de ceux du premier opus), ils restent des gadgets qu'on peut ou non utiliser. Ils n'ont, par exemple, pas d'incidence sur vos capacités de tir ou de crochetage. On reste aussi un peu sur notre faim concernant certains designs du jeu, à commencer par celui du personnage principal, Alex ou Alexandra (le même personnage, mais pas le même sexe). Autant Alexandra est charmante, intelligente et très bien roulée, autant Alex est un ringard tout droit sorti d'une mauvaise série californienne, à la voix insupportable. Malgré cela, nous sommes ravis de voir qu'Eidos a eu la sagesse d'opter pour le sous-titrage plutôt que le doublage intégral - un jeu pareil avec un mauvais doublage, problème courant en France, c'est s'assurer un fiasco.

SUITE AU PROCHAIN EPISODE

Voilà. Evidemment, ayant joué et fini le jeu à plusieurs reprises sur les deux supports, notre avis sur *Invisible War* est d'ores et déjà formé, mais nous le garderons pour le mois prochain. On peut néanmoins dire que s'il n'est pas du niveau du premier épisode (comment aurait-il pu ? Avons-nous été suffisamment naïfs pour croire qu'un miracle pouvait s'accomplir deux fois ? La foudre tombe-t-elle deux fois au même endroit ?), *IW* s'annonce comme un des tout meilleurs jeux de l'année. La volonté obsessionnelle de ses auteurs, vouloir à tout prix formater une interface pour la rendre plus accessible tout en conservant l'opacité du background, jouera probablement contre eux. La faute peut-être à un développement simultané sur console et PC, qui se fait fatalement dans le sens console pour PC (par gain de temps, puisqu'il est plus facile d'adapter une version console au PC que le contraire). Mais ne boudons pas notre plaisir pour de simples considérations commerciales : car s'il y avait plus de jeux comme *Invisible War*, le monde du jeu vidéo serait encore plus passionnant. Et ça, c'est une certitude.

Gourou : le gourou d'Ion Storm, Warren Spector, est un personnage très ambigu : son propos anticapitaliste contraste étrangement avec la vie tranquille qu'il mène à Austin, Texas. Ce game designer de grand talent nous cacherait-il quelque chose ?

↑ D'ici, toutes les possibilités s'offrent à vous. La piste du jet se trouve en haut à droite.

↑ Dans la démo, vous ne pourrez utiliser que le Harrier, mais le jeu complet vous proposera aussi un hélico.

↑ Beaucoup de façons de résoudre ce problème récurrent des lasers de sécurité. Essayez l'EMP.

PREMIERS PAS DANS LE FUTUR... PREMIERS PAS DANS LE FUTUR... PR

Sur le DVD de ce mois-ci, vous trouverez la démo de *Deus Ex : Invisible War*, une petite merveille qui devrait vous scotcher plusieurs heures devant votre écran et vous donner un avant-goût d'une expérience unique. Accrochez-vous.

La démo d'*IW* a, dans le jeu, une place toute spéciale – vous la retrouverez d'ailleurs légèrement modifiée par rapport au jeu lui-même, pour accommoder l'histoire. Quand vous débutez, vous êtes quelque part dans le Lower Seattle, fraîchement sorti de l'université Tarsus, sorte de méga-corporation spécialisée dans la formation d'agents de sécurité et autres gros bras corporate. Le Seattle d'*Invisible War* est un Seattle à deux niveaux, Upper et Lower, reliés entre eux par un grand ascenseur appelé Inclinator (en fait, un monte-charge géant). Le scénario n'a, pour le moment, pas grande incidence sur le jeu, alors ne vous embarrassez pas de scrupules et agissez comme bon vous semble, tout est bon pour se familiariser avec l'interface et les multiples possibilités. Malgré les conseils dispensés par le jeu sous forme de texte, ce mini-guide ne sera pas de trop pour vous y retrouver !

INTERFACE

Sérieusement remaniée, l'interface d'*IW* est d'un abord plutôt convivial, même s'il est déplorable de voir autant de place à l'écran gâchée par sa taille. Deux barres radiales de chaque côté de l'écran pour couvrir l'intégralité de vos besoins, sans passer par un sous-menu, c'est une évolution considérable (il y a un sous-menu où vous pourrez consulter notes, images et indices). A gauche, vos objets mis en raccourcis. Il est possible d'obtenir votre inventaire complet (dix slots), et de déplacer vos raccourcis, en pressant X. Attention à ne pas jeter l'objet par inadvertance. Les boissons et nourritures sont deux denrées séparées, mais vous pouvez en entasser jusqu'à dix dans un slot, sans discrimination (du pain et du chocolat, de la bière et du soda). Le Multitool est probablement l'outil le plus précieux que vous possédez, veillez bien à toujours en avoir un sous la main en cas de coup dur. Vous pouvez aussi modifier certaines de vos armes si vous trouvez de quoi le faire. A noter que toutes les munitions que vous trouverez sont utilisables pour n'importe quelle arme (selon les armes, le taux de consommation des munitions sera différent). Au cours de cette démo, les bio-mods dont vous disposez sont parmi les plus bourrins ; à ce stade du jeu, vous n'en aurez pas la moitié, et sûrement pas à ce niveau.

CHEMINS

Le grand atout de cette démo est de vous permettre de tester plusieurs méthodes



Boys and girls. Sur la démo, vous pourrez déjà remarquer des différences suivant le personnage que vous aurez choisi d'incarner, Alexander ou Alexandra.


Gardez un œil attentif à vous réserves d'énergie (en haut à droite), sinon c'est la panne.


Le bio-mod Vision Enhancement, un des plus puissant du jeu. Ne comptez pas sans lui !


IW est le royaume des conduits d'aération au parfum d'égout. Gare aux sentinelles.


Certains PNJ, comme cet éleveur de Greasel, ne prendront pas le temps de discuter avec vous. Butez-les !



Le Greasel Pit est un endroit sale et mal fréquenté au financement douteux.


Attention lors de l'utilisation des Multitools, ne déviez pas, car vous perdrez son utilisation.

MIERS PAS DANS LE FUTUR... PREMIERS PAS DANS LE FUTUR...

d'approche dans un cadre assez réduit, vous obligeant à gérer très précisément vos actes. Vous disposez de deux choix : vous rendre au Greasel Pit, un bar glauque où vous pourrez collecter des informations, parier sur un combat de Greasels, ou encore récupérer une mission. Soit vous rendre directement aux appartements pour plus de sensations fortes.
Les deux lieux, séparés par une zone de chargement, s'interpénètrent subtilement, n'hésitez pas à refaire la démo pour vous en convaincre. S'il y a finalement très peu de choses à faire au Greasel Pit en dehors de la collecte d'informations et de l'argent facile, les appartements sont eux très riches en action. Le but est de trouver un pilote pour rejoindre les laboratoires Mako, au nord de Seattle. Une seule solution : convaincre Mme Saks, gros bonnet local, de relâcher le jet de Sid Black (dans le jeu, vous pourrez opter pour une autre solution, à savoir libérer un hélicoptère et son pilote capturés par la WTO, mais c'est une autre histoire). Choisissez le moyen de la convaincre : avec de l'argent (pensez à vous rendre au Pit pour en avoir suffisamment), avec gentillesse ou à la force du poing (sachez que l'Ordre la préférerait morte). Pour rejoindre son appartement, il faudra passer le garde - vous pouvez lui demander de vous laisser passer ou le massacrer. Ensuite, à vous de voir comment esquiver les gardes (il y a des caméras et des mitrailleuses partout, avec un peu d'expertise, il sera facile de pirater le tout). Avec vos Nano-leech, vous ne serez jamais réellement en danger, mais faites attention à ne pas tomber de trop haut dans les ascenseurs ou de jouer les Rambo : les gardes de Saks sont bien armés (profitez-en pour récupérer une mitrailleuse de poing).

DE LA CURIOSITE

Soyez curieux ! *Invisible War* n'est pas un titre qui impose son background au joueur - vous comprendrez le monde qui vous entoure si vous faites l'effort de fouiner, lire et interroger. Malgré les nombreuses références au premier opus (voir à ce sujet notre petite aide de jeu sur JC Denton et son implication dans la destruction du monde civilisé), vous devriez rapidement comprendre où vous vous trouvez. N'hésitez surtout pas à fouiller et tripoter tout ce qui bouge. On découvre beaucoup de bonnes choses dans les bennes à ordures, sous les cadavres ou dans les recoins les plus sombres par exemple. Il y a déjà pas mal de choses à trouver dans cette démo : des portes à ouvrir (certaines sont condamnées pour limiter vos recherches), des consoles à pirater ou des petites choses à ne pas louper, comme la passion des Greasels pour les chats. N'hésitez pas non plus à cliquer plusieurs fois sur un personnage du jeu pour le faire parler. Ils ont souvent beaucoup de choses à dire. Alors, laissez-vous emporter par votre curiosité. Ici, c'est un défaut qui pourrait bien sauver votre peau.

A suivre : en page 102 dans notre rubrique Play More, vous retrouverez un *brief* sur la démo ainsi que le détail des commandes.

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 705 707** et **www.persomobiles.fr**.

Aboiement chien +66001
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Fraise de dentiste NEW 66077
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (ouah le canon!) 66019
US Police "Hands up!" NEW 66078
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard +66021
Vomissements 66023
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" 66051
"Allo, ici la terre" NEW 66063
"Alors, on joue les héros, cow boy?" NEW 66066
"Allo docteur, c'est encore moi!" NEW 66081
"Attention au départ" NEW 66071
"Ce téléphone s'autodétruira..." NEW 66080
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher!" 66059
"Décroche, allez, décroche!" +66035
"Demat" NEW 66064
"Espèce de p'tit con!" 66045
"Hasta la vista, baby!" + NEW 66075
"Hem hem je dérange?" NEW 66079
"Inch Allah!" NEW 66082
"Joyeux noël!" NEW 66076
"Ki c k'a pété?" NEW 66068
"Oh my godness!" NEW 66067
"La loi, c'est moi!" 66050
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Ouvrez, police!" 66044
"P'tit con, va!" 66045
"Putaing, cong!" 66046
"Shalom!" NEW 66061
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
"Téléphone, maison" NEW 66074
"Tranquille" NEW 66070
"Tri matelod..." NEW 66072
"Y'a quelqu'un?" +66049
"Y'a person qui répond?" NEW 66065

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

3500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'**écouter** parmi nos 3500 sonneries:

PAR THÈME
Sur le **0899 705 707**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au **61211**.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le **0899 705 707** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211**.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899 705 707**, rubrique sonnerie, ou envoyez **NEW** au **61211**.

SMS+ 61211

61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 3500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899 705 707**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex.**: 558189 pour Marie...55818.

RAP / RNB
03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
50 NEW 53358
7 days 54683
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Art de rue M 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Baby boy M+53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Be faithful NEW 53388
Beautiful M 54511
Belsunce breakdown M 56612
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Bump bump bump M 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Come with me 56691
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
DJ M 54647
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Family Affair 56799
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Get my party on 53194
Gimme some more 54670
Give me the light 54070
Gravé dans la roche M 54495
Hey oh M+54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya 53172
Hot'n'Groovy NEW 53314
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I know what you want M 54373
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm still in love with you NEW 53469
If you had my love 55703
In da club M+54158
Incassables 53140
Iz u NEW 53418
J'ai des choses à te dire 53258
J't'emmerde 54784

RAP / RNB (suite)
Je danse le mia 56145
Jenny from the block M 55131
Killing me softly 56362
La vengeance aux deux visages 54457
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Let me blow your mind 54859
Like glue 53226
Long time 53270
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul M 54501
Never leave you 54952
Noble art M 54758
Number One M 53227
P.I.M.P M+54992
Parce qu'on revient de loin 53228
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Real slim shady M 56618
Revoir un printemps NEW 53356
Rise and fall M+54592
Ronde de nuit 53141
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M+53150
Scandalous 54492
Sexy pour moi M+ NEW 53381
Shut up NEW 53424
Sing for the moment M 54520
Stan 56634
Stand up NEW 53468
Still D.R.E. M 54246
Survivor +56637
Sweet soca music M 54588
The next episode 56632
The way you move NEW 53470
Thoia thoing M 53147
Uh huh NEW 53317
What's your flava 55910
Where is the love 54747
Without me M 56143
World filled woth love NEW 53354
Y a pas de mérite 53151
You don't know my name NEW 53471
+310 Rap! 1554

POP / ROCK
All apologies 54141
Angels 54686
Asche zu asche 54314
Baby I love U NEW 53331
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Billy's NEW 53413
Black or white 55711
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Breathe M 54770
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop 54205
Clocks 54312
Close to me 55141
Come as you are 55713
Cry me a river M 54177
Diamonds on the inside 54813
Don't speak 55190
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Fortune faded NEW 53336
Friend NEW 53353
Going under +53041
Gotta get move on (Sophia is born) NEW 53348
Guilty NEW 53390
Hit That NEW 53323
Hollywood M 54708
Hotel California 56765
Hunter 54401
I love rock'n'roll 55640

POP / ROCK (suite)
I'll see it through NEW 53455
I'm with you 54515
Ich will 54385
In the shadows NEW 53355
It's my life NEW 53330
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Leave Right Now NEW 53316
Life for rent NEW 53435
Lifestyles of the rich and famous 54405
Like I love you 55008
Lithium 54146
Live is life M+54485
Lost of words NEW 53332
Love's divine +54819
Mandy NEW 53359
Master of puppets 54132
Me against the music 53225
Miss you 55852
Mutter 54375
New born 54137
Nothing else matters 54135
Nothing fails 53262
Numb 54286
Objection 55780
On my way NEW 53423
Otherside 54083
Paint it black M 55750
Rape me 55349
Re offender NEW 53445
Rock your body 54596
Rugby is coming home NEW 53701
Satisfaction 56475
Senorita NEW 53453
Seven nation army 54334
Sign your name NEW 53442
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
So yesterday NEW 53351
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Still loving you 56786
Stuck on you +54956
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The voice within NEW 53482
The zephyr song 55023
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Total eclipse to the heart NEW 53463
Tout l'or des hommes 53010
Trouble 53191
Try too hard NEW 53337
Underneath it all 55188
We are the champions NEW 56764
White flag 54942
You rock my world 56800
+540 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
Apologie 54047
Cendrillon 56122
Cinglés 54987
Dernière danse M 54382
Divine excuse 53192
Du courage NEW 53448
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je cours 54857
Je fume pu d'shit 55298
Je saigne encore NEW 53416
Je te suivrai NEW 53318
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le jour s'est levé 54573
Le vent nous portera 56769
Manu chao 54391
Motivés 55632
New York avec toi 53050
Salut à toi 54033
Un jour en France 56383
Un singe en hiver 53100
Y a pas d'arrangement NEW 53446
+130 Rock Français 1548

HARD ROCK
Back in black 54392
Behind blue eyes NEW 53481
Chop Suey 53113
Every you every me 54282
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this NEW 53357
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
How you remind me 56559
I believe in a thing called love NEW 53456
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Minerva 53018
Mobscene M 54490
My immortal NEW 53480
My Sharona NEW 53465
Numb M+54896
Points of authority 54221
Pretty fly 55596

TOP HIT !

Hey oh 54957
Sexy pour moi 53381
L'orange 53333
Comme des connards 53466

Rainmaker NEW 53420
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54283
This is the new shit 53174
This picture 54718
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Why don't you get a job 55293
+50 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
3ème sexe 54461
À 20 ans 55310
À contre courant 53186
À nos actes manqués 54275
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Au bout de mes rêves 53210
Aviateur NEW 53443
Bambina NEW 53414
Bellissimo NEW 53412
Besoin de rien, envie de toi 55048
C'est trop 53195
Ca va dech NEW 53497
Comme j'ai mal 55840
Cum cum mania 56297
Demandez à mon cheval NEW 53707
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Deux pieds NEW 53343
Donne moi le temps 54411
En apesanteur 55549
Encore NEW 53303
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Etre une femme NEW 53436
Eve lève-toi 54561
Fan 54356
Foule sentimentale 55160
Grandir NEW 53328
Hélène 53028
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Il faut se faire l'amour NEW 53702
Immortelle 55709
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai pas fait PopStars NEW 53310
J'irai où tu iras NEW 53449
J'oublierai ton nom NEW 53451
J'te l'dis quand même + NEW 53458
Je laisse faire NEW 53459
Je marche seul 55880
Je n'ai jamais pleuré 53187
Je Regarde là Haut NEW 53315
Je suis de celles NEW 53342
je t'aime encore NEW 53489
Je te donne 55319
Je te promets M 54555
Je trace 54706
Je viens du pays de l'enfance NEW 53419
Je voyage NEW 53710
L'aigle noir +55690

VARIÉTÉS (suite)
L'envers du décor NEW 53454
L'intermittence NEW 53308
L'orange NEW 53333
La beuze-Le frunkp M+55210
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54489
Laura NEW 53444
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le rital 54549
Les comédiens NEW 53700
Les démons de minuit 56215
Les hommes qui passent NEW 53345
Les lacs du Connemara 55331
Libertine 56212
M'exaucerais-tu quand même NEW 53350
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Magnolia NEW 53457
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Millésime 56939
Milord 54014
Mistral gagnant M 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon étoile M NEW 53325
Morgane de toi 54201
On n'oublie jamais rien NEW 53313
Ose NEW 53326
Paris latino M 55162
Petite fille (live 2003) NEW 53352
Petite Marie 55117
Place des grands hommes 54193
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Prendre racine 54738
Que je t'aime 56225
Qui de nous deux M NEW 53322
Reste encore NEW 53305
Reviens (où te caches-tu?) NEW 53349
Rien ne me changera 53245
Sang pour sang 55883
Sans bruit NEW 53383
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Sere Nere NEW 53327
Seul +56897
Si demain... (Turn around) NEW 53462
Si j'avais du t'aimer 53273
Suivre une étoile 53244
Sur un air Latino 54529
T'en va pas 54266
Tant pis NEW 53335
Tant que c'est toi 53073
Toi / Tù NEW 53183
Tournent les violons 55626
Tous les chemins NEW 53495
Tous les droits des enfants NEW 53421
Une belle journée 56095
Une fille de l'Est NEW 53392
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Week-end NEW 53321
Zinedine 53196
+690 Variétés! 1564

ITALIE
Gloria 53283
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
Tu 53284
Un attimo di pace NEW 53706
Un emozione per sempre 54651
+10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES
An Alarc'h 53091
+10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES
Aimer NEW 53447
L'envie d'aimer 55603
Les 10 commandements-La peine maximum NEW 53452
+10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
2 times 56153
Able to love 53003
Aerodynamic 56613
Around the world 56116
Asereje (the ketchup song) 55571
Bel mondo rulez 2.0 (it's all about you) NEW 53415
Blue 56497
Can you feel it 54759
Chihuahua M+54121
Children 56168
Daddy DJ +56642
Dancin' NEW 53461
Dreamland 54648
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Get it together (remix) NEW 53474
Harder, better, faster, stronger 54118
Hole in the head NEW 53479
Holliday 56488
Hypnotic tango 54782
Illusion NEW 53304
In the ghetto 53249
Insomnia 56161
Like a prayer 56063
Pop Corn 56094
Ride on time NEW 53294
Right on time 54713
Satisfaction M+54114
Saturday night NEW 53464
Something about us NEW 53347
Summer Jam 2003 M+54778
Sweet dreams 55089
The magic key M 54423
+270 Dance! 1559

DISCO
And the beat goes on 56568
Blame it on the boogie 53247
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Funkytown 56200
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771

DISCO (suite)
Give me the night 54593
Go West NEW 53703
I will survive +56631
Just an illusion 55639
Virtual insanity 54682
Y.M.C.A 56017
+50 Disco! 1580

ROCK N ROLL
Johnny be good 54311
+50 Rock'n roll! 1581

SOUL
I feel good 56408
+10 Soul! 1588

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Get up stand up 56135
Is this love 56334
Jammin' +56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi M 56175
No woman no cry 56758
Plantation M 55128
Positive Vibration 56066
Rat race NEW 53477
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
+50 Reggae! 1563

SKA
Gangsters 56538
Night boat to Cairo 56545
One step beyond 56546
+10 Ska! 1592

LATIN
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
Devuélveme el aire NEW 53483
En tu cruz me clavaste NEW 53484
Encontrarás NEW 53485
La Bamba M+56588
La vida en rosa NEW 53306
Maria Magdalena M 53044
No me llames iluso 53230
Papi Chulo M+54856
+40 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Donne moi ton number NEW 53329
La chatte à la voisine NEW 53312
Laisse parler les gens M+54553
Ma rivale, fiesta latina M 53182
Océan M 54949
On verra 55755
Tu disais 54802
Un gaou à Paris 54699
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+20 Zouk! 1565

RAÏ
Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Chira France 55354
Des deux côtés NEW 53311
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Main dans la main 55941
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562

WORLD
7 seconds 56234
+10 World! 1582

DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Caliméro 55960
Candy +56610
Capitaine Flam M 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fly 54704
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut... 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en ré mineur 54346
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'Inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M+56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté +53025
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons M 56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714

DESSINS ANIMÉS (suite)
Princesse Mononoké 55072
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
24 heures chrono NEW 53411
Agence tous risques M+56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre +56603
Angel M 56851
Arnold et Willy +56844
Benny Hill M 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dead Zone NEW 53492
Disparitions NEW 53494
Droles de Dames 56994
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état +56818
Histoires naturelles 55244
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les brigades du tigre 56821
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mannix 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Shaft +56091

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet **(écho, robot...)** mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso! **0899 705 707**, rubrique sonnerie.

Shérif fais moi peur 56894
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
The Shield NEW 53493
X-Files +56614
+180 Séries! 1551

FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Amélie Poulain M+56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Bagdad Café 56887
Beetlejuice 55967
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan +56186
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Ghost dog +56796
Ghost-Unchained melody +56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator (1992)-We will rock you 53430
Grease +56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Thème M+56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... NEW 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood NEW 53439
L'exorciste M+56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56395
La soupe aux choux M+56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le dernier samouraï NEW 53491
Le flic de Beverly Hills M+56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le monde de Nemo NEW 53319
Le Parrain M+56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II 55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West NEW 53403
Le seigneur des anneaux-Thème NEW 53487
Les 11 commandements-Comme des connards NEW 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M+56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948

FILMS (suite)
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les Ripoux 3 NEW 53405
Les tontons flingueurs 55794
Love actually-The trouble with love is NEW 53406
Love Actually-Too lost in you NEW 53431
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Revolutions main title + NEW 53401
Matrix Revolutions-Navras NEW 53402
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M+55763
Mauvais Esprit-Ze burp NEW 53309
Men in Black 56694
Midnight Express M 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film M+54750
Mission Impossible 2-Thème du film 54046
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Mortal Kombat 54891
Moulin Rouge-Sparkling diamonds NEW 53334
Peau d'âne NEW 53437
Philadelphia NEW 53441
Pirates des Caraïbes M+54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+56641
Ratz-Pas de panique à bord NEW 53496
Resident evil-Le film 56525
Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do 53064
Rocky III-Eye of the tiger M+56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Sister act 55001
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2-Le jugement dernier M+56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
The full monty M+56888
Titanic-My heart will go on +56742
Top Gun-Take my breath away M 56890
xXx-Feuer frei 54254
+220 Films! 1553

PUBLICITÉS
Banque Populaire-Free 56107
Coca Cola Vanille-Day-O M+54464
Dim M+56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you M 56523
Fructis 2003-Diamonds and guns NEW 53488
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Maxwell-Stop ! 55943
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nutella 2003-Glorious NEW 53425
Orange 2003-Come Together 53277
Peugeot 206-Husan 55256
Renault-Johny & Mary 56996
Royal Canin-Le Professionnel 56039
SFR 2003-Another one bites the dust 55113
Toyota Yaris-Snake 54642
Wanadoo-Just for one day 54822
+70 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS
Douce nuit 55532
Étoile des neiges NEW 53394
Il est né le divin enfant 55164
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
No-o-ël, No-o-ël (the first Noël) NEW 53399
Noël ensemble NEW 53450
Petit papa noël 56768
Toi le Père Noël NEW 53320
Viens boire un petit coup à la maison +56309
Vive le vent 55306
We wish you a Merry Christmas NEW 53400
+20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo M 56102
Félicie aussi 54256
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
Les filles de camaret 56106
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
Pin Pom (Pompier) M 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) M 56648
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
+30 Classique! 1558

JAZZ
Desafinado 54096
The girl from Ipanema 56910
+40 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
Attraction "It's a small world" 54927
+10 Comptines! 1595

HYMNES
Hymne Algérie M+56668
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Etats Unis +56666
Hymne Israël-Hatikva +56670
Hymne Italie M 56663
Hymne Japon 56723
Hymne La Marseillaise M+56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+40 Hymnes! 1552

HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+10 Humour! 1598

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC **persomobiles**®

0899 705 707

0901 901 999 **www.persomobiles.fr** **81122** **3617 PERSOMOBILES**

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF !
Persomobiles® invente le répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages!

COMMENT PROCÉDER ?
1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.
2 Appelez le ***0899 705 707***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".
3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix**: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).
4 ***Persomobiles***® installe automatiquement votre nouveau répondeur. Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

persomobiles®, *LA PERSONNALISATION FACILE !*

› COMMENT TÉLÉCHARGER ?
1 Notez la référence. (exemple: 55818)
2 Passez votre commande, au choix:
- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 705 707.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***

SMS+ 81122

- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

› MOBILE COMPATIBLE ?
Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**...
Incompatibilité? Nous vous **remboursons*** !

› QUELQUES PRÉCISIONS
Votre mobile recevra l'image ou la sonnerie quasi instantanément. Pour les images couleur et les sonneries poly/hifi, il doit être configuré wap (sauf Alcatel 511-512).

› ADAPTÉ À VOTRE TÉLÉPHONE
- Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile!
- Les sonneries exploitent au mieux les possibilités: polyphonie, 40 tons, hifi...
- **Sagem *myX-5, myX-6***: Des sonneries d'une qualité hallucinante grâce à notre téléchargement en technologie HIFI/AMR! Une exclusivité ***persomobiles***®.





SONNERIES HIFI ET RÉPONDEURS AVEC LEUR VOIX !

Écoutez et téléchargez les sonneries hifi et les répondeurs enregistrés et chantés: **0899 705 707**, rubrique Starac.

SONNERIES OFFICIELLES

La bamba, hymne officiel	59800
L'orange	59706
Eye of the tiger	59609
Ainsi sois-je	59747
Allo maman bobo	59750
Mistral gagnant	59608
Générique Star Academy	59822
Saturday night's alright	59864
Maria Magdalena	59817
Paris latino	59838
Wot	59792
Au soleil	59829
DJ	59825







29406 29400
29566 29560
29404 29400

TOUS LES FINALISTES !
Quand Autre candidat: xxxxx+n° apparaît sous une image, elle existe pour les 10 finalistes! Exemple: 39800 + 4 = 39804 (Réf: 39804)

Amina	1
Élodie	4
Lukas	6
Michal	9
Morganne	10
Patxi	11
Pierre	12
Romain	13
Sofia	14
Stéphanie	15

★ Téléchargez et écoutez plus de **250 chansons de la Star Academy 1, 2 et 3: 0899 705 707**, rubrique Starac.

★ Des centaines d'autres photos et logos N&B: **0899 705 707**, **www.Persomobiles.fr** et **wap.Persomobiles.fr**

24h/24 avec Persomobiles®
SONNERIES, PHOTOS ET LOGOS OFFICIELS !

© 2003 NIOUPROD

Star Academy



PHOTOS et LOGOS !































ANIMATIONS

Si une image a [film strip], elle est animée !
Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...







Cyril Berrebi
Fonction : RC
Partir ou non au ski ?
Ça fait 22 ans que je ne suis pas allé au ski. Je ne comprends pas le concept, monter et descendre une pente toute la journée, j'ai pas que ça à faire et en plus il fait froid. Je préfère le roller !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Partir ou non au ski ?
Je n'ai jamais foutu un pied sur un ski de ma vie. Ça ne me dit rien du tout : la vision de mes camarades de classe qui revenaient de vacances avec la jambe dans le plâtre m'a traumatisé à jamais.



Stéphane Rakotondrainibe
Fonction : chef de rub
Partir ou non au ski ?
J'adore pratiquer le ski-bar ! Ça consiste à attendre tes potes qui dévalent les pistes au café de la station de ski. Et grâce aux bâtons, c'est plus facile pour rentrer chez soi sans tomber !



Keem Tran
Fonction : pigiste
Partir ou non au ski ?
Chuis le roi de la poudreuse : je descends mieux que Grospiron, je mets à l'amende Crépel en snowboard et je ridiculise Thovex en Air. Dans mes rêves, bien sûr...



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Partir ou non au ski ?
Le ski, ben voyons, pourquoi pas apprendre à danser la mazurka en tutu et ballerines ? En Corse, on a le sens de l'honneur et on ne se rabaisse pas à pratiquer des sports continentaux.

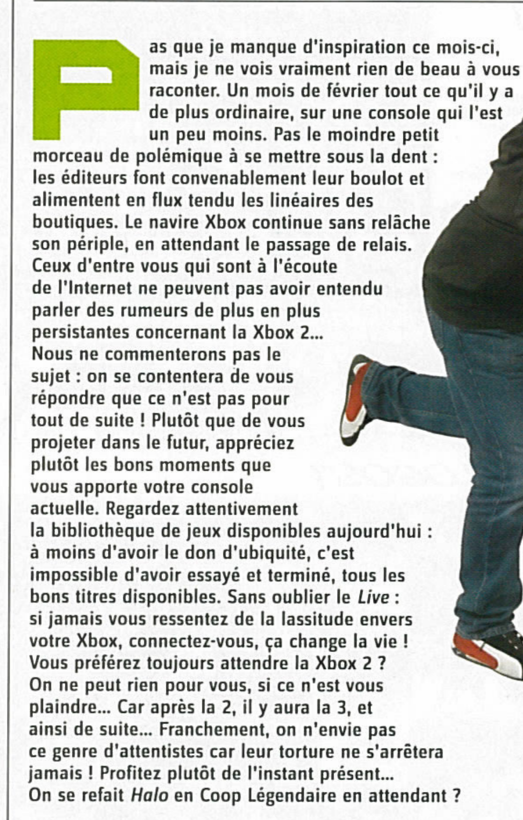


Sam Pelmar
Fonction : pigiste
Partir ou non au ski ?
Je n'aime que la luge. M'asseoir sur un truc qui descend, ça passe. Et c'est beaucoup plus marrant d'être au raz du sol qu'en équilibre instable sur de grands machins qui glissent !

XPERTISE

CARPE DIEM

« Plutôt que de vous projeter dans le futur, appréciez plutôt les bons moments que vous apporte votre console actuelle »



Pas que je manque d'inspiration ce mois-ci, mais je ne vois vraiment rien de beau à vous raconter. Un mois de février tout ce qu'il y a de plus ordinaire, sur une console qui l'est un peu moins. Pas le moindre petit morceau de polémique à se mettre sous la dent : les éditeurs font convenablement leur boulot et alimentent en flux tendu les linéaires des boutiques. Le navire Xbox continue sans relâche son périple, en attendant le passage de relais. Ceux d'entre vous qui sont à l'écoute de l'Internet ne peuvent pas avoir entendu parler des rumeurs de plus en plus persistantes concernant la Xbox 2... Nous ne commenterons pas le sujet : on se contentera de vous répondre que ce n'est pas pour tout de suite ! Plutôt que de vous projeter dans le futur, appréciez plutôt les bons moments que vous apporte votre console actuelle. Regardez attentivement la bibliothèque de jeux disponibles aujourd'hui : à moins d'avoir le don d'ubiquité, c'est impossible d'avoir essayé et terminé, tous les bons titres disponibles. Sans oublier le *Live* : si jamais vous ressentez de la lassitude envers votre Xbox, connectez-vous, ça change la vie ! Vous préférez toujours attendre la Xbox 2 ? On ne peut rien pour vous, si ce n'est vous plaindre... Car après la 2, il y aura la 3, et ainsi de suite... Franchement, on n'envie pas ce genre d'attentistes car leur torture ne s'arrêtera jamais ! Profitez plutôt de l'instant présent... On se refait *Halo* en Coop Légendaire en attendant ?

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

LES STARS DU X



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

LES LOGOS



Ce jeu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer pleinement partie de la machine et faire partie des meilleurs.



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger de nouveaux éléments ou de jouer sur le Xbox *Live* avec ce jeu.



Le premier logo indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD, le deuxième la présence d'une vidéo de présentation.

LA NOTATION

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

DE 0 A 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

DE 6 A 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

DE 10 A 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

DE 14 A 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 ET PLUS
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... A acheter sans hésitation.

Kill Fred. Il a vu *Kill Bill*, il a adoré, il écoute en boucle la musique, particulièrement la chanson *Woo-hoo*... Il la sifflote non stop, a inventé la chorégraphie adéquate : bref, rend fou ses collègues dans un rayon de 500 m.


SONIC HEROES p. 60

LEGACY OF KAIN p. 48


ARX FATALIS p. 56


ARMED & DANGEROUS p. 52



LES SIMS p. 68


ROGUE OPS p. 64

SOMMAIRE

Roi des quoi ? Berreb s'est ramené avec une galette des rois à la rédac... Déclaration de Yann : *« M'en fous, je veux pas être roi. J'avale tout, même la fève ! ».* Goulu ou radin, on ne le saura jamais !



Revirement quasi total pour cet opus de *Legacy of Kain*. Le résultat ? Saignant !

LEGACY OF KAIN : DEFIANCE

KEEM

Les éternels adversaires réunis pour le meilleur mais surtout, pour le pire.

Longue et parsemée d'embûches est la quête de Kain. Noble humain assassiné devenu vampire, Kain erre depuis des siècles dans le monde de Nosgoth à la recherche du pouvoir absolu. Sans scrupule, il ira jusqu'à jeter son plus fidèle vassal, Raziel, dans les abysses infernaux du monde du Dessous. Mettant en scène tour à tour le machiavélique individu et son ancien héraut déchu, les précédents épisodes proposaient de s'essayer à des genres aussi divers que l'action, l'aventure et la plate-forme. Bien que marqués par ce triptyque, ils étaient agencés différemment selon le point de vue choisi, selon le protagoniste principal. Tandis que les *Blood Omen* mettant en avant Kain faisaient la part belle à l'action, les *Soul Reaver* où apparaissait Raziel laissaient une proportion plus grande à la réflexion. Différents dans leur approche, ces jeux le furent aussi au niveau de leur qualité globale. Si les péripéties de Raziel firent plus ou moins l'unanimité, on ne pouvait en dire autant des chroniques du sombre « saigneur » lui-même, intéressantes mais avortées par une réalisation décevante. Ce *Legacy of Kain : Defiance*, cross-over permettant de jouer avec les deux personnages, apparaît donc comme une solution ultime pour réunir les partisans des deux vampires. En fond de trame, l'Hylden, force obscure planant sur le royaume de Nosgoth, risque de faire sombrer la contrée dans la damnation éternelle. Et ce sera à l'unisson que nos anti-héros par excellence parviendront à mettre fin à cette terrible menace. Dans la pratique, vous jouerez le rôle de Kain le temps d'un chapitre, puis celui de Raziel dans le suivant et ainsi de suite. Ce procédé permet de véritablement se rendre compte du lien existant entre les deux personnages, les chemins parcourus étant sensiblement les mêmes. »

INFOS

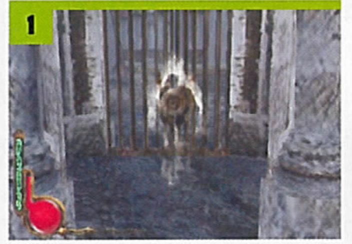
DEVELOPPEUR : **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Monde du Dessous : dimension spectrale où les âmes en peine errent sans fin, le monde du Dessous est connu pour avoir été le « refuge » de Raziel après que celui-ci ait été trahi par Kain.



POUVOIRS VAMPIRIQUES

Les habitués de *Blood Omen* et de *Soul Reaver* ne seront pas dépaysés puisque la plupart des aptitudes de Kain et de Raziel dans les anciens épisodes ont été reprises ici. Certaines appellations ont changé mais le résultat est sensiblement le même. Par contre, on aurait aimé voir davantage de nouvelles facultés. Seuls quelques combos sont inédits. Mention spéciale pour le mode Brume de Kain et le passage entre les deux mondes de Raziel qui ont eu droit à des effets spéciaux sympas.



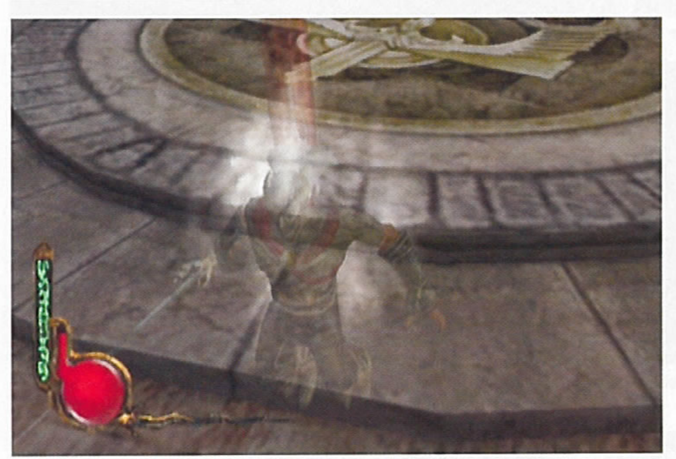
L'impression de légèreté au moment de traverser une grille est bien retranscrite.



Cette partie de l'inventaire répertorie vos techniques fraîchement acquises.



Dans le monde spectral, plusieurs éléments importants du décor changent de propriété.



Aguerri aux arts de la guerre, Kain esquive plus rapidement que Raziel.



N'oubliez pas de remplir la Reaver avec l'énergie vitale de vos ennemis.



Choisissez la bonne Reaver.

Retour en lumière dans le monde réel.

Raziel redeviendra-t-il le bras droit de Kain ?

L'analogie ne s'arrête pas à ce simple détail puisque les héros possèdent une palette de mouvements assez similaires. Raziel comme Kain peut utiliser des pouvoirs de télékinésie et exécuter une kyrielle de combos dévastateurs, basés sur des attaques au sol et d'autres à réaliser dans les airs. Seul le résultat visuel sera différent. Même le gain de nouvelles techniques s'opère de manière identique. En accumulant les victoires, la Reaver (la fameuse épée dévoreuse d'âmes de la série) se repaît de l'âme des guerriers vaincus et gagne en expérience, dotant son possesseur de mouvements supplémentaires. Certaines aptitudes restent tout de même spécifiques à chacun des vampires. Plus apte au combat, Kain manque toutefois de mobilité, comparé à Raziel. Moins véloce, il ne peut en outre pas poser les pieds dans l'eau, sous peine de se voir transformé en vulgaire chauve-souris. Par contre, il peut traverser les grilles et autres barreaux à tout moment, Raziel ne pouvant réaliser cette manœuvre qu'une fois dans le monde spectral. C'est là qu'apparaît la principale nuance entre les deux phases de jeu. Tandis que Kain se contente essentiellement de massacrer les hordes d'ennemis se présentant à lui, Raziel doit constamment analyser le terrain et choisir judicieusement de switcher entre le monde matériel et la dimension spectrale selon la situation. L'aspect recherche est par conséquent bien plus poussé une fois que l'on contrôle ce dernier. C'est aussi durant cette partie du jeu que l'on a tendance à se perdre. Très peu d'indications étant fournies, il arrivera souvent de bien tourner en rond avant de venir à bout des énigmes. D'autant plus que l'architecture, très complexe, propose des décors gigantesques aux multiples passages. Environnements qui ont, semble-t-il, fait l'objet de tout le savoir-faire de Crystal Dynamics. Bénéficiant d'un superbe design, ils explosent de détails

Promesse non tenue : selon les concepteurs, *Defiance* devait proposer une gestion révolutionnaire de la caméra où le joueur aurait eu un œil sur toute l'action en permanence. Pour le coup, c'est loupé !

L'ART DE TUER

Comme vous l'avez sûrement remarqué, l'action dans *Defiance* a définitivement pris le pas sur la plate-forme et la réflexion, allégrement mises au second plan. Cela ressemble même carrément à du beat'em all par moments. Mais avec un tel système de combat, qui s'en plaindra ? Même face à plusieurs assaillants, on n'a aucun mal à s'en sortir. Esquives, attaques de dos, enchaînements aériens, combinaisons de télékinésie, tout y est pour le plus grand plaisir des guerriers dans l'âme.



Le retour vers le monde réel est douloureux pour le pauvre Raziel.



Par rapport à Raziel, Kain peut diriger sa victime où bon lui semble.



L'ange déchu s'apprêtant à avaler toutes les âmes environnantes. Triste scène...



Une vue subjective permet de mieux admirer le souci du détail apporté aux décors.



Une fois la Reaver chargée à bloc, vous disposerez d'une ultime attaque.



Intriguant, Raziel reste l'un des personnages les plus charismatiques du jeu vidéo.

graphiques et de textures riches. La représentation de l'univers spectral en est un parfait exemple. Intelligente utilisation de filtres et d'effets de flou, le monde du Dessous impressionne par son atmosphère pesante. Ce visuel stressant est rejoint par une bande-son en parfaite adéquation avec le sujet. Mélanges de lamentations et de cris inhumains, ces passages glacent littéralement le sang. D'ailleurs, chaque niveau a eu droit au même traitement de faveur et l'on se retrouve au final avec des décors à l'ambiance bien marquée et fort marquante. Modélisés avec précision et bénéficiant d'une animation exemplaire, tous les personnages de Nosgoth s'intègrent parfaitement dans cet univers torturé. On regrettera cependant une gestion hasardeuse des caméras. Parfois mal choisis, les angles de vue ne permettent pas toujours d'avoir l'œil sur la totalité de l'action, obligeant le joueur à avoir recours au passage à la première personne plus souvent qu'il ne le voudrait. Dommage aussi que l'on ne puisse pas replacer la caméra directement devant nous. On se retrouve ainsi quelquefois à se déplacer un peu à l'aveuglette. Ce sera le seul point noir notable de cette production qui, desservie par un superbe scénario, constitue en quelque sorte le clou du spectacle, le final tant attendu par les fidèles de la série. A croquer à pleines dents !



GRAPHISME
Véritable carte postale gothique, chaque environnement force le respect. Personnages détaillés.

SON
Mélodies et bruitages collent précisément à l'ambiance du titre. Doublages soignés de surcroît.

JOUABILITE
Si l'on passe outre une caméra parfois capricieuse, le maniement de Kain et Raziel est bien pensé.

DUREE DE VIE
Comptez environ une heure de jeu par chapitre. Sachant qu'il y en a une quinzaine, faites le calcul...

DEFIANCE
+ Scénario prenant.
+ Visuel nickel.
+ Système de combat.

ALLEGEANCE
- Manque d'indications.
- Caméra mal gérée.
- Pas assez de pouvoirs.

EN RESUME
Après un *Soul Reaver 2* en demi-teinte et un *Blood Omen 2* décevant, Crystal Dynamics réconcilie tout le monde avec ce volet mené de main de maître.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

15 / 20



Vampirisé : avec les nuits blanches passées sur le *Live*, Keem ressemble à Raziel. Mèches rebelles, famélique et le teint blafard, il ne lui manque plus que la Reaver pour parfaire son déguisement...



Quatuor champion du mauvais goût, les Lionhearts ne craignent vraiment personne !

Avec une taupe et un dandy à vos côtés, vous avez l'équipe de choc pour gagner la guerre !

ARMED AND DANGEROUS

KEEM

La contrée de Milola a besoin de vous ! Rejoignez nos forces et mettez fin au joug instauré par King Forge ! Avec son armée de trolls, ce dernier a depuis peu la mainmise sur toute la région. Des paysages verdoyants de Midden à l'île d'Armotia en passant par les mines d'Ecosse, ce despote a assujetti toute la populace environnante. Cela doit cesser et c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de mener les Lionhearts vers la victoire ! Les Lionhearts ? C'est nous, une bande de rebelles souhaitant mettre fin à cette insupportable tyrannie. Rassurez-vous, vous ne serez pas envoyé sur le champ de bataille seul et désarmé. Nos meilleurs éléments seront sous vos ordres. Jonesy tout d'abord, sera un atout majeur quand il s'agira de débloquer la situation de manière explosive. De toute évidence, cette taupe est une bête de guerre quand il s'agit de miner le terrain... Quant à Q, le robot, il se montrera terriblement compétent, muni d'une mitraillette dans une main et d'une tasse de thé dans l'autre ! Le télépathe myope, Rexus, viendra lui aussi vous filer un coup de main lors d'interludes hilarants. Ainsi entouré, vous disposez d'une force de frappe de choix si vous parvenez à donner les ordres adéquats au bon moment. Envoyer vos compagnons d'armes au combat, les rapatrier ou demander leur aide se fera simplement avec les touches Blanche et Noire. Au sein des Lionhearts, vous bénéficierez aussi de toute notre logistique de pointe ! Vous trouverez régulièrement des points de sauvegarde banalisés à l'intérieur de pubs. N'hésitez pas à vous y ressourcer en buvant quelques pintes bien fraîches ou à mettre la main sur les armes dernier cri, conçues par nos ingénieurs. Ces derniers, « stimulés » au grog local, vous ont réservé de belles surprises. Fusil lance-requins, gant de boxe atomique, carton

INFOS

DEVELOPPEUR :	PLANET MOON
EDITEUR :	LUCASARTS
GENRE :	ACTION
NOMBRE DE JOUEUR :	1
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	OUI

Equivalence ? Rebelles des temps modernes, Keem, Fred et Steph sont un peu les Lionhearts du *MOX*. Sachant que le 1er remplace Roman, devinez qui jouent les rôles de la taupe et du C6-PO du pauvre...



ARMED AND HILARIOUS

Le point fort d'AND réside essentiellement dans son humour très second degré, « *so british* ». De l'hommage au *Seigneur des Anneaux* lors des passages dans les tourelles de combat aux cut-scenes ponctuées de blagues à la Monthy Python et rappelant le design de *Shrek*, *AND* fait clairement dans le non-conformisme. La palme de l'originalité revenant aux différentes armes mises à disposition. Essayez-les toutes, vous ne serez pas déçu ! On espère maintenant que le Live permettra de télécharger d'autres équipements encore plus délirants.



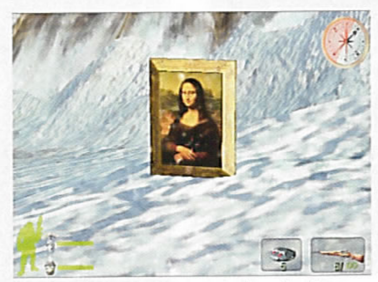
Ces missions font clairement référence à la bataille du gouffre de Helm.




Avec la bombe Topsy Turvy, apprenez les lois de la gravité à vos ennemis !



Rexus persuade ces gardes qu'ils sont Français. Résultat : ils prennent la fuite !



Cherchez un peu partout dans le décor, vous tomberez peut-être sur ces bonus...



Avec le fusil lance-requins, faites-vous un *remake* des dents de la terre !



En s'emparant du Jumper Pack, Roman devient véritablement le maître des cieux.



L'expert en explosifs, Jonesy, ne fait pas dans la demi-mesure et « déminage » à tours de bras !

« quatrième dimension », bombe Topsy Turvy dont le slogan est « Tête à l'envers, tout le monde en l'air ! »... Voici quelques uns des gadgets délirants dont vous aurez la primeur. Sachez aussi qu'en rejoignant les rangs des Lionhearts, vous pourrez voir du pays. Evidemment, les terres de Milola, quelque peu ravagées par la guerre, ne sont plus aussi belles qu'auparavant mais elles restent tout de même dépaysantes. Au point qu'en cas de joutes intenses, un phénomène désagréable se produit parfois, troublant la vue et ralentissant l'action. Nous vous demandons aussi d'avoir un sens développé de l'orientation. L'environnement dans lequel vous évoluerez est immense et recèle de nombreuses cachettes pour l'ennemi. Sachez alors utiliser les décors à votre avantage. Se dissimuler derrière les architectures, complexes et variées, pour sniper ou risquer de se mettre à découvert afin de détruire les bâtiments remplis de trolls n'est pas qu'un simple exercice de style et demande véritablement de la réflexion. De toute façon, c'est d'un meneur d'homme capable de s'adapter à toutes les situations dont on a besoin et non pas d'une énième tête brûlée ! Que ce soit durant les missions de sauvetage, de reconnaissance ou les opérations commando, avancez prudemment car si vos adversaires ne brillent pas par leur intelligence, proche de celle d'une amibe, ils pourront par contre vous poser problème par leur surnombre. Enfin, nous ne vous mentirons pas en disant que la tâche sera très ardue mais ce sont là les risques du métier. Engagez-vous sans attendre, vous avez tout à y gagner !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Le visuel reste trop sobre et les ralentissements sont légion. La Xbox est sous-exploitée.

SON
Dialogues désopilants, doublages appropriés et musiques dans le ton. Excellent point.

JOUABILITE
La prise en main est immédiate et le maniement du Jumper Pack vraiment plaisant.

DUREE DE VIE
Beaucoup de missions et de nombreux bonus à débloquer. Une durée de vie raisonnable.

AND
+ Equipements originaux.
+ Humour omniprésent.
+ Level design riche.

END
- Techniquement perfectible.
- Très (trop ?) difficile.
- Pas de mode Multi.

EN RESUME
Imparfait techniquement et difficile, *AND* a une ambiance déjantée, de l'action non-stop et un immense plaisir de jouer. Une excellente surprise !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20

Xbox *Live* ? Alors que le genre s'y prêtait à merveille, *AND* n'est pas jouable en Multi et encore moins en ligne. Seuls des contenus téléchargeables sont prévus d'ici les mois à venir. Dommage.

TANT DE COFFRES, ET PEU DE CHOSES A Y METTRE »

Les coffres en or contiennent toujours une ou plusieurs cartes de sorciers à collectionner, qui au passage augmentent la réserve de vie. Censés ainsi motiver l'exploration, ils perdent assez vite leur intérêt, vu qu'une moitié de jeu suffit pour réunir les 101 cartes... Il est en effet possible d'échanger ses doublons avec les camarades, qui semblent tous disposer des cartes manquantes, et acceptent toutes celles du joueur... Au final, les coffres classiques, comprenant des points de vie, s'avèrent plus précieux.



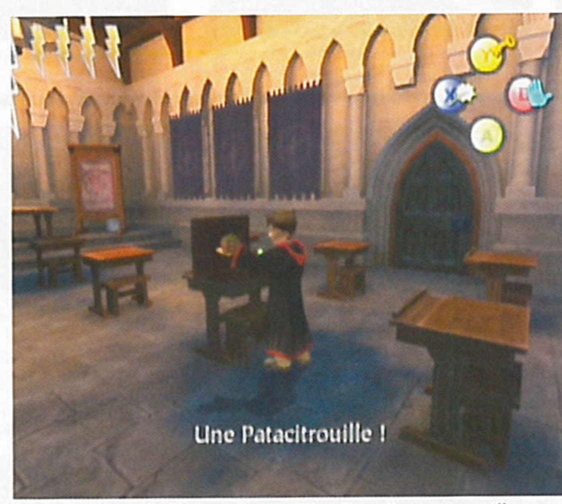
» Un peu décevant le trésor...



Les Trolls font partie des rares créatures impressionnantes du jeu.



Le match de Quidditch se résume à une simple course de trajectoire.



Les classes sont désespérément vides. Consolez-vous en pillant.



Sorcier ou pas, l'école c'est pas fait pour s'amuser.

HARRY POTTER A L'ECOLE DES SORCIERS

FABRICE COLIN

INFOS

DEVELOPPEUR :	**WARTHOG**
EDITEUR :	**ELECTRONIC ARTS**
GENRE :	**AVENTURE**
NOMBRE DE JOUEUR :	**1**
PRIX :	**ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Noël 2003 n'aura pas eu droit à son *Harry Potter* en salles, l'adaptation ciné du troisième tome de la saga n'étant prévue que pour juin prochain. Voilà qui laisse le temps de placer en douce dans les rayons une adaptation fantôme du premier opus, jusqu'alors privé de Xbox (et inversement). On retrouve donc Harry âgé de 11 ans, pour revivre sa première année à l'école de sorciers de Poudlard. A l'instar du second volet sorti l'an dernier, le jeu prend la forme d'une petite aventure à base d'énigmes gentillettes et de sauts sur plates-formes. Toutefois, ces derniers sont désormais automatiques, et il suffit de courir jusqu'au bord d'une plate-forme pour sauter et atteindre celle d'en face, dont il est inutile d'évaluer la distance. De même, à quelques exceptions près, les différents ennemis ne requièrent pas la moindre tactique, et marteler le bouton de sort règle vite l'affaire. En un sens c'est heureux, vu l'instabilité de la caméra, mais le jeu se résume alors à revisiter sans cesse les mêmes recoins (déserts) de l'école, pour aller chercher un bouquin ou l'ingrédient d'une potion, avec pour seul réel obstacle le manque de motivation. On a vite fait le tour des objets à ramasser, et avant même la moitié du jeu il n'y a plus aucun intérêt à aller fouiller les coffres, l'inventaire étant plein, et la « boutique » de magie dévalisée. De plus, la réalisation est bien inférieure à celle de *La Chambre des Secrets*, avec une animation limite, une ambiance soporifique (il n'y a pas un rat dans cette énorme bâtisse, et on entend plus le ventilateur de la Xbox que la musique), et un manque de finition flagrant. Bugs gênants, voire plantages, IA lamentable, scénario mal recousu... Même les plus jeunes fans risquent de bouder. A trop jouer de mauvais tours, c'est toute la licence qui tombe Potter.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
De belles couleurs, mais des décors vides, des textures plates, et une animation limite fluide.

SON
Les dialogues sont corrects, mais les bruitages répétitifs, et les musiques à peine audibles.

JOUABILITE
Une interface conçue pour la PSone qui demeure correcte. Les caméras et les bugs sont plus gênants.

DUREE DE VIE
Une douzaine d'heures à tourner en rond, mais peu de raisons de tenir jusque-là si ce n'est d'en finir.

POTTER
+ La licence Harry Potter...
+ Certains décors sont plutôt réussis.
+ Un bon plan contre l'insomnie.

POT DE CHAMBRE
- Soporifique.
- IA lamentable et bugs excessifs.
- Réalisation moyenne.

EN RESUME
Un volet négligé sur presque tous les points : aucune finition, réalisation moyenne, scénario décousu, ambiance inexistante, et intérêt de toute façon limité.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**



Le jeu de Warthog diffère des versions PC et PSone sorties il y a deux ans. Mais le tour de passe-passe ne fonctionne pas bien longtemps : on a quand même l'impression que Warthog a pris le chemin le plus court.

Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix



25 % d'économie !

ABONNEMENT DECOUVERTE 4 NUMEROS

❑ OUI, je m'abonne pour **4 numéros à Xbox Magazine avec son DVD** au prix de 26,95 € seulement au lieu de 36 € - Je réalise une économie de 9,05 €

Je règle ma commande par :

❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France

❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / date de Validité : . . / . .

Votre magazine Xbox parait toutes les 4 semaines environ. En fonction de la date d'enregistrement de votre abonnement, votre premier numéro a recevoir sera soit le numéro à paraître, soit le numéro suivant, quelques semaines plus tard.

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

Code Postal : ______________ Ville : ______________ Date de naissance : . . / . . / . .

E-mail : ______________

Date : ______________ **Signature** (obligatoire) :

Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (septembre 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/04. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex
01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr)

UPA25



Un physique ingrat mais une intelligence rare : tout comme Sim, ce titre peut cependant faire craquer !

ARX FATALIS

XAVIER HANARD

Un peu plus d'une année après sa sortie PC, *Arx Fatalis* débarque sur Xbox et fait débuter 2004 en fanfare par la même occasion. Car, après *Morrowind* et *Knights of the Old Republic*, ce titre complète avec bonheur la sainte trinité du jeu de rôles sur Xbox. Ce n'est pourtant pas le scénario, classique jusqu'au banal, qui lui vaut cette place d'honneur. Jugez plutôt : vous commencez l'aventure amnésique et croupissant au fond d'une geôle des gobelins. Vous ne tardez pas à vous évader (c'est vous le héros !) et, rapidement, les événements vous mènent sur une sinueuse route jonchée de cadavres et de complots. Jusque là, rien de bien nouveau. Petite précision : *Arx Fatalis* a la particularité de se dérouler dans un monde souterrain, toutes les races ayant quitté la surface suite à une catastrophe planétaire. S'entassent donc dans des galeries humides, sombres et qu'on imagine malodorantes, humains, trolls, gobelins, dragons et arachnides diverses. Le graphisme n'est pas non plus sa grande qualité. Les textures détaillées et la gestion des sources de lumière contribuent largement à distiller une ambiance parfois angoissante. On montrera plus de réserve en ce qui concerne les mouvements des créatures en général et des bipèdes en particulier. Autre souci : la gestion des collisions, souvent défectueuse : épée d'un mort flottant dans un mur, personnage passant à travers les portes... Mais ces reproches ne sont que le résultat d'un agacement motivé par la qualité ludique du titre. L'atout majeur d'*Arx Fatalis* est la cohérence de son univers. Exemple parmi tant d'autres : à la longue, votre personnage ressent la faim, tout simplement. S'il ne se nourrit pas, il perd des forces et infligera donc moins de dégâts. S'il continue à jeûner, c'est sa santé qui décline. Mais, quitte à se nourrir, ce ne sera pas avec n'importe quoi car *Whiskarx* est le jeu des aventuriers difficiles ! Il faut qu'il cuise certains aliments avant de les manger. D'où la nécessité de faire du feu. Terre à terre et prônant donc l'identification du joueur, *Arx Fatalis* n'oublie pas le second mot du terme « médiéval-fantastique ». La magie occupe une large place, notamment sous la forme de sorts »

INFOS

DEVELOPPEUR : **ARKANE STUDIOS**
EDITEUR : **DREAMCATCHER**
GENRE : **RPG**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Souvenir, souvenir : en jouant à *Arx Fatalis*, on ne peut s'empêcher de penser à *Ultima Underworld*, son illustre ancêtre.



↑ Plus un écu pour acheter du dégrippant pour armure ? Essayez la roulette.



↑ Plantée dans le mur par le manche... Le genre de bug qui laisse rêveur.



↑ Ces encapuchonnés s'apprêtent à sacrifier une gamine à leur dieu.



↑ Belle bête ! Pourtant, vous n'allez pas tarder à rencontrer sa grande sœur...



↑ Lent et blindé à ce point. Aucun doute : c'est un Golem !



↑ Moche et armé de faux en guise de mains. La combinaison qui tue. D'ailleurs...



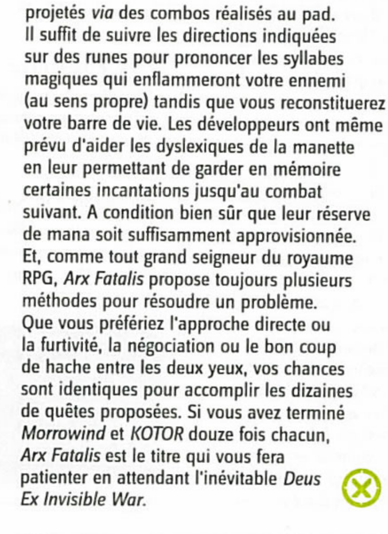
↑ Les sorts réussis apparaissent sous la forme de traînées lumineuses.

ET UN POULET GRILLE !

Le sorcier qui sommeille en vous a parfois besoin de nourritures plus terrestres que les formules contenues dans ses grimoires. Dans ce cas, que fait-il ? La réponse tient en une addition très simple : poule vivante + boule de feu = poule cuite à point. Le sel s'il vous plaît ! Mais vous pouvez également pêcher. A vous de voir...



projetés *via* des combos réalisés au pad. Il suffit de suivre les directions indiquées sur des runes pour prononcer les syllabes magiques qui enflammeront votre ennemi (au sens propre) tandis que vous reconstituerez votre barre de vie. Les développeurs ont même prévu d'aider les dyslexiques de la manette en leur permettant de garder en mémoire certaines incantations jusqu'au combat suivant. A condition bien sûr que leur réserve de mana soit suffisamment approvisionnée. Et, comme tout grand seigneur du royaume RPG, *Arx Fatalis* propose toujours plusieurs méthodes pour résoudre un problème. Que vous préfériez l'approche directe ou la furtivité, la négociation ou le bon coup de hache entre les deux yeux, vos chances sont identiques pour accomplir les dizaines de quêtes proposées. Si vous avez terminé *Morrowind* et *KOTOR* douze fois chacun, *Arx Fatalis* est le titre qui vous fera patienter en attendant l'inévitable *Deus Ex Invisible War*.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
La déception, malgré des textures et des sources de lumière bien gérées. A part ça... rien de remarquable.

SON
Pas de musique, histoire de donner dans le réalisme sans doute. Les effets sonores sont juste corrects.

JOUABILITE
Très bien pensée et complètement inédite pour un jeu de ce genre. Système de magie novateur.

DUREE DE VIE
Long comme un gros RPG, proposant en plus de tout recommencer d'une autre manière.

FANTASTIQUE
+ Univers très cohérent.
+ Ambiance calme et envoûtante.
+ Une grande liberté d'action.

MEDIEVAL
- Combats brouillons.
- Bugs graphiques qui gâchent le jeu.
- Scénario au classicisme tragique.

EN RESUME
La Xbox se bâtit une réputation auprès des amateurs de RPG ! Doté d'une ergonomie séduisante, *Arx Fatalis* possède un charme âpre mais indéniable !



Arachnophobes s'abstenir : les plus grandes araignée du monde, ce n'est pas dans *Arx* qu'on les trouve mais en Amazonie : Tarentule Goliath. Taille : 32 cm d'envergure.



↑ Le plan en bas à gauche est peu lisible mais aide à se repérer grossièrement.



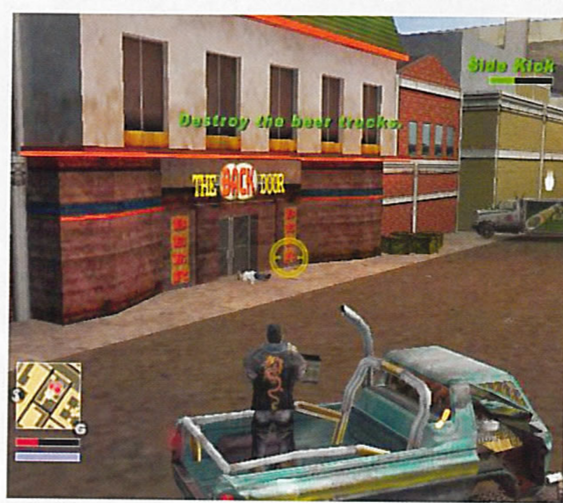
↑ Chaque véhicule éclaté libère une pluie de bonus. Régalez-vous !



↑ Le moteur physique est génial : faites du pogo stick avec un 4x4 !



↑ Evitez de défoncer vos potes, ça les met de mauvaise humeur...



↑ Parfois, vous prendrez la place du mitrailleur et devrez tout shooter.

Comment renier 30 années d'évolution du jeu vidéo en quelques secondes...

ROADKILL

FRED

INFOS
DEVELOPPEUR : TERMINAL REALITY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI



Bon sang qu'il est vilain ce jeu ! On en a vu passer des mochetés, mais celui-là a quelque chose de fascinant, élevant la hideur au rang de science exacte. Tout, absolument tout, est ignoble visuellement dans ce titre. A commencer par la modélisation au tractopelle des voitures : les graphistes ont accouplé contre nature des formes polygonales indistinctes, rajouté des sphères pour simuler des roues et saupoudré le tout de pointes, mitraillettes ou missiles. Une naïveté plastique pareille, on ne la croise qu'en atelier dessin de maternelle première année... Le studio de développement avait pourtant fait montre d'un peu plus de talent graphique avec *BloodRayne*. Mais il y a un gène commun entre les deux titres, cette espèce d'attirance pour le morbide mâtiné de vulgarité. Le jeu de tir automobile n'a jamais fait preuve de raffinement et ce n'est pas encore maintenant que cette tendance va s'inverser... A la différence d'un *Twisted Metal Black* ou d'un *Vigilante*, *RoadKill* tente de s'échapper de la routine du combat d'arènes et arbore fièrement un ersatz de scénario, incroyable ! Très pompée sur *Vice City* (mais vous ne descendez jamais de caisse), l'histoire vous met dans la peau d'un Mad Max amateur nommé Mason. Au fil des missions, vous nouerez contact avec des gangs, deviendrez une cible pour d'autre, blablabla vous connaissez la suite... La taille des environnements s'avère trop petite : on est très loin du compte question mètres carrés ! Résultat, on se retrouve toujours nez à nez avec des rivaux. Il devient alors difficile de terminer ses objectifs avec une meute de tarés vous mitraillant le châssis lancée à vos trousses ! *RoadKill* est donc moche à pleurer, inintéressant à jouer et distille en plus un parfum nauséabond. Là où *Carmageddon* faisait rire, et encore, *Roadkill* n'arrive qu'à mettre mal à l'aise. Plutôt que de travailler les animations des corps accrochés à votre caisse et que vous traînez sur plusieurs centaines de mètres, n'aurait-il pas mieux valu bosser un peu plus sur le moteur physique ? Pas la peine d'insister plus longtemps : *RoadKill* est une infamie dégénérée qui n'aurait jamais du voir le jour. Ils sont fous chez Midway !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Aussi beau que de la PSone... Ça existe encore fin 2003 des graphismes comme ça sur Terre ?

SON
La partie la moins ratée : les talk-shows idiots des radios ne seront pas doublés...

JOUABILITE
Simpliste, assistée, approximative. Moteur physique surréaliste. Prise en main rétrograde.

DUREE DE VIE
Franchement, vous vous voyez passer du temps sur une telle épave ? Même en Multi ?

ROAD WARRIOR
- + Rien de positif !
- + Ça peut faire une cible au ball-trap.
- + Ou servir de sous-bock...

ROAD BLOCK
- - Moche et inintéressant.
- - Racoleur, mal réalisé, stupide.
- - Obsolète et dégénérescent.

EN RESUME
Heureusement qu'il n'y en a plus beaucoup des comme ça... Synthèse de tout ce qui se fait de pire dans le jeu vidéo, ce titre touche le fond des abysses.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

3 / 20



Langues mortes ? Après les fêtes, on se comprend encore moins... Choupette « *L'apex, c'est comme latex, sans la lettre T* ». Yaya « *Tu dis ça parce que t'as l'esprit mal tordu !* »

360, 720, 1 080... Faites tourner







mcm



Fondu de neige et de glisse ? Avec Amped 2, découvre l'expérience freestyle la plus authentique sur terre ou dans les airs. Mets-en plein la vue sur les montagnes du monde entier dans des sessions de oufs. Ride avec tes amis et déchire l'écran sur Xbox Live. Défie les boarders du monde entier et deviens un champion sur XSN Sports. Bluffe les sponsors et les médias en rentrant des "stalls", des "aerials" ou des "butters" de folie. Maîtrise le "snowskate" sur plus de 300 musiques hip hop, techno ou rock indé et deviens une légende vivante du snowboard. Avec Amped 2, quel que soit ton style, la montagne est à toi. Alors lève-toi, glisse et mange de la poudreuse pour atteindre les sommets. Xbox. Jouons ensemble.

XSN SPORTS

XBOX LIVE





it's good to play together*

www.xbox.com/fr/amped2



Entouré de tous ses amis, Sonic parviendra-t-il à vaincre Eggman pour de bon ? →

Quand un hérisson bleu fait un retour aux sources, il le fait à la vitesse supersonique !

SONIC HEROES

KEEM

Lors du passage de *Sonic* à la 3D, nombreux furent les joueurs à regretter l'esprit des premiers épisodes. Ces nouvelles aventures manquaient d'ambiance, victimes d'un zèle technique au détriment du plaisir de jeu... Quoi qu'il en soit, avec l'annonce d'un nouveau Sonic marqué sous le signe du multi support, ces mêmes joueurs pouvaient légitimement s'attendre au pire. Il n'en sera fort heureusement rien. Désireuse de renouer avec les origines de la saga, l'équipe de développement s'est débarrassée du superflu apparu dans les précédents volets et en a profité pour gommer en partie les tares de ces derniers. On vous passera les détails du scénario, énième prétexte pour botter l'arrière-train de l'affreux Eggman. Dans son combat, Sonic ne sera pas seul et pourra compter sur Tails et Knuckles, qui l'accompagneront en permanence. Cette gestion simultanée de plusieurs personnages constitue la grande nouveauté de cet épisode. Selon la formation adoptée et les aptitudes de chacun, vous serez plus ou moins apte à passer les obstacles dressés sur votre chemin. Faire appel à la force d'untel afin de se défaire d'un adversaire trop retors ou demander à l'autre de transporter tout le petit groupe en lieu sûr sont autant de possibilités permises par ce principe. Dans un effort de diversité, le titre propose de choisir une équipe parmi quatre bien distinctes. Et à la vue des protagonistes présentés, les amoureux de la série ne pourront contenir une larme nostalgique, plusieurs figures emblématiques de la saga ayant répondu à l'appel du casting. On y retrouve, entre autres, Big, le gros chat de *Sonic Adventure*, la délicate chauve-souris apparue dans le 2e opus, Rouge, ou bien encore le mystérieux Espio, issu du très discret *Sonic Chaotix*. Au-delà des préférences d'ordre personnel, la sélection de »

INFOS

DEVELOPPEUR : **SONIC TEAM**	
EDITEUR : **SEGA**	
GENRE : **PLATES-FORMES**	
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**	
PRIX : **ENVIRON 60 €**	
DISPONIBLE : **OUI**	

Réminiscence : véritable hommage aux premiers épisodes de *Sonic* (les meilleurs), ce volet est blindé de clins d'œil. De la présentation des niveaux à la présence de *Metal Sonic*, il fleure bon la nostalgie.

1 POUR 3, 3 POUR 1 !

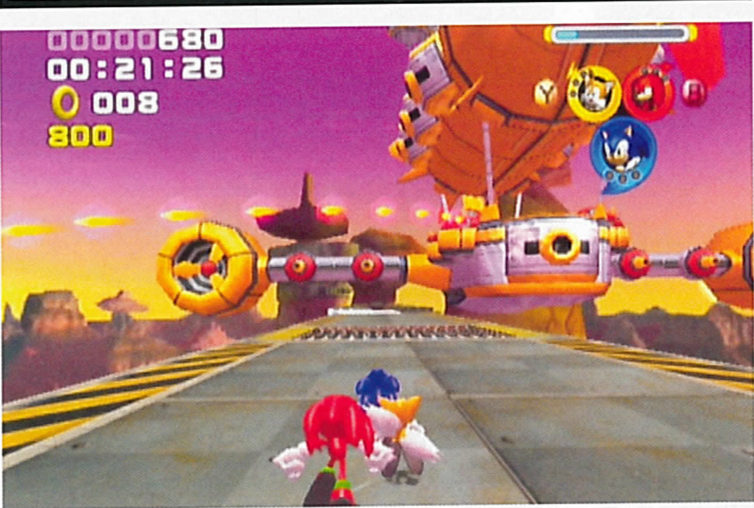
Chaque groupe est composé d'un sprinteur, d'un spécialiste des manœuvres aériennes et d'un gros bourrin. Si le premier permet de réaliser la plupart des actions, le second sera indispensable pour atteindre les endroits élevés ainsi que pour les attaques aériennes. Quant au troisième larron, il s'occupera d'infliger des dégâts conséquents aux opposants trop robustes et pourra même défoncer certaines roches et autres caisses métalliques. La maniabilité étant bien pensée, switcher au bon moment sur le personnage adéquat ne demandera pas énormément de temps d'adaptation. Seuls un œil exercé et de vifs réflexes seront plus difficiles à avoir...



Knuckles jette ses amis sur ses ennemis avec une classe peu commune.



Gardez toujours un œil sur la jauge d'endurance de votre perso volant.



Lors des affrontements contre les boss, le choix du bon perso sera primordial.



Rien ne peut arrêter la Sonic Team !



Metal Sonic a toujours fasciné les fans.

ce groupe de départ est loin d'être anodine, à la limite du cornélien. Si la succession des niveaux est identique à toutes les équipes, le jeu ne se pratique pas vraiment de la même façon. Il sera par exemple plus simple de progresser avec le trio formé par Amy, Cream et Big plutôt que celui réunissant Shadow, Rouge et Omega. Parfois aussi, les éléments du décor, passages ou ennemis, seront disposés différemment, modifiant l'approche d'une partie en elle-même. En abordant le sujet, la simplicité des modèles 3D et des textures ne reflète en rien la complexité des tableaux. Malgré une apparence colorée et enfantine, l'architecture soignée des environnements offre des niveaux immenses et véritablement jouissifs à parcourir. Tout comme ses ancêtres en 2D, *Sonic Heroes* carbure donc au sensationnel. Vertigineuses pointes de vitesse et renversantes montagnes russes sont au programme et l'on retrouve avec plaisir le style de jeu nerveux ainsi que la rapidité légendaire de *Sonic* premier du nom. Ce côté *old school*, allié à l'ingéniosité du nouveau système de jeu, fait presque oublier les accrocs techniques, comme les ralentissements ou les problèmes de caméra. Grâce à la variété de ses challenges et sa maniabilité exemplaire, *Sonic* a quasiment retrouvé sa superbe d'antan. Un retour comme on aimerait en voir plus souvent...





Plus fort que Corinne Charby, vous faites office de boule de flipper !



Sonic Heroes propose des montagnes russes hallucinantes !



GRAPHISME
Simple, clair, coloré et efficace, le visuel ne pèche vraiment que par quelques ralentissements.

SON
Moins bonne que celle des précédents opus, la bande-son est affublée de voix inappropriées.

JOUABILITE
Prise en main directe et intuitive parfois gâchée par une disposition énervante des caméras. A part ça...

DUREE DE VIE
Arriver à bout du jeu ne demande pas beaucoup de temps (moins de 10 heures) mais le finir à 100 %...

SONIC
+ Rapide.
+ Psychédélique.
+ L'esprit *Sonic* !

TITANIC
- Bugs d'affichage.
- Ralentissements.
- Caméra capricieuse.

EN RESUME
Le jeu offre une prise en main directe, un style de jeu nerveux, une animation rapide et un plaisir ludique immédiat. Du *Sonic* tout simplement !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

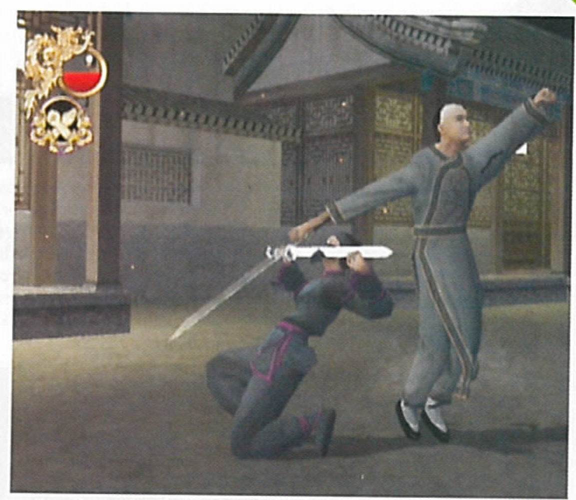
14 / 20

A l'attention de Fred et Yanneuh : vous ne perdez rien pour attendre, je n'ai pas encore digéré le coup de la photo truquée dans le trombi du *MOX 24*. Ma vengeance sera terribleuuhhh... ;-)

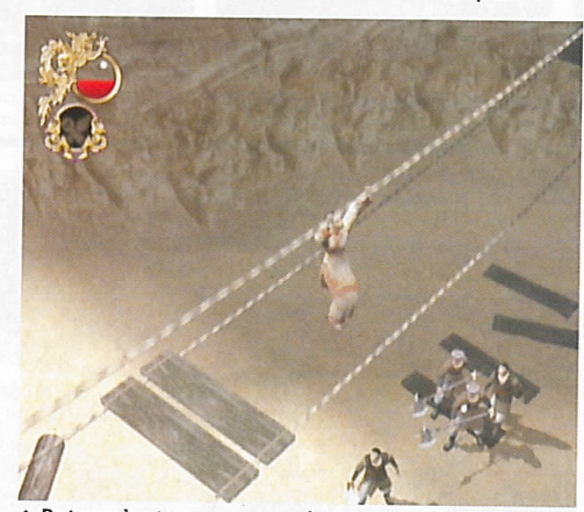


↑ En finissant un chapitre au rang A, vous débloquerez des bonus.


↑ Les niveaux sont entrecoupés de scènes tirées du film.


↑ Avec le combo de parade, évitez adroitement les attaques.


↑ Pour passer ce boss, vous devez réaliser des coups spéciaux.


↑ De temps à autre, vous aurez quelques sections à la *Tomb Raider*.



Un tigre et un dragon tapis dans l'ombre ? Qu'ils y restent !

TIGRE ET DRAGON

SAM

INFOS

- DEVELOPPEUR : **GENKI**
- EDITEUR : **UBISOFT**
- GENRE : **ACTION**
- NOMBRE DE JOUEUR : **1**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

A sa sortie sur grand écran, *Tigre et Dragon* a remporté un énorme succès. Beau, esthétique, prenant. Les critiques se sont répandus en qualificatifs tout aussi élogieux, que ne partagent d'ailleurs pas les habitués de films de Hong Kong. Par contre, son pendant jeu vidéo a le mérite ou plutôt le démérite de mettre tout le monde d'accord : un ratage qui ne fait pas honneur à l'œuvre d'Ang Lee et dont la caractéristique principale se nomme ennui. Tout d'abord à cause de son aspect extrêmement répétitif. En effet, le jeu se compose de trois grandes parties où vous incarnez tour à tour Jen, Shu Lien et Li Mu Bai et vous suivez l'histoire de leur point de vue. Ainsi, vous aurez souvent la désagréable sensation de refaire les mêmes niveaux, ce qui, malgré quelques différences, sera effectivement le cas. De plus, les actions se limiteront à combattre des groupes d'ennemis, passer dans une autre zone et en combattre d'autres à nouveau avec, ponctuellement, un duel face à un boss. Au chapitre des problèmes techniques, soulignons la gestion de la caméra assez catastrophique. Elle se caractérise par sa capacité à changer d'angle au plus mauvais moment : pendant la préparation d'un saut ou encore lorsque des ennemis vous entourent. Heureusement, il n'y a pas que de mauvaises choses. Prenez par exemple le système de combo de parade. Il permet, en appuyant au bon moment sur le bouton de protection, d'éviter toutes les attaques sans perdre d'énergie. Vous disposez aussi de coups spéciaux exécutables en assommant un adversaire et en l'attrapant. Enfin, en terminant le jeu vous débloquerez un mode Spécial, où vous pourrez refaire la phase de votre choix, et également de nouvelles vidéos. Mais si vous avez vraiment aimé le film et rêvez de revivre ses moments les plus passionnants, investissez plutôt dans le DVD.

XBOX **VERDICT**

GRAPHISME
Les personnages principaux sont reconnaissables. Les décors dégagent une impression de vide.

SON
Les belles reprises de la bande originale contrastent avec les bruitages dignes d'un jeu 16 bits.

JOUABILITE
Une fois les parades et les coups spéciaux assimilés, la progression se fait sans soucis majeurs.

DUREE DE VIE
Sept heures suffisent pour terminer les trois histoires. Rajoutez le même temps pour le mode Spécial.

TIGRE
+ Le combo de parade.
+ Les coups spéciaux.
+ Les scènes du film.

CHATON
- Très répétitif.
- Caméra capricieuse.
- Action peu variée.

EN RESUME
L'aspect ennuyeux, répétitif et souvent inutile des actions, couplé à une caméra mal réglée font de ce *Tigre et Dragon* un titre à oublier d'urgence.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

7 / 20

Et pour un chapitre de plus : une fois que vous aurez débloqué le mode Spécial, vous pourrez y trouver une section d'histoire supplémentaire dont Lo, le bandit guerrier, sera le héros.



Une femme entre dans l'arène de l'infiltration : chic, enfin une monte-en-l'air !

ROGUE OPS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

SUR LE DVD

Les titres d'infiltration ne cessent de se faufiler dans l'ombre de la Xbox, mais bien peu possèdent les atouts du ténor du genre : *Splinter Cell*. Pourtant, à le découvrir de prime abord, ce *Rogue Ops* ne cherche pas tant à marcher sur les plates-bandes d'Ubi que sur celles de Hideo Kojima, le célèbre auteur de *Metal Gear Solid*. Comme dans ce dernier, la simulation hardcore laisse ici le pas à un savant mélange entre furtivité et action brute. Ainsi l'héroïne de *Rogue Ops*, Nikki, a beau posséder la souplesse et la discrétion d'un chat, ses créateurs ont pris soin de lui fournir moult occasion de défourailler à volonté. Passons sur un scénario qui fait la part belle à un espionnage de fiction pure, sorte de soupe improbable où Tom Clancy côtoierait le manga japonais. L'essentiel se trouve dans les huit missions proposées, et autant d'infiltrations en milieu hostile. Dans *Rogue Ops*, le joueur a toujours la possibilité de progresser de manière brutale ou subtile. Ainsi, en cas de mauvaise rencontre avec un garde, on pourra à loisir se glisser dans l'ombre, contourner l'importun par un conduit d'aération, le neutraliser à mains nues, ou lui balancer quelques pruneaux bien sentis dans une partie charnue de son corps. Et si la furtivité reste de rigueur, il n'en est pas moins possible, la plupart du temps, de se tailler un chemin le flingue à la main. En fait, un peu comme dans *Metal Gear Solid 2*, certaines phases brutales seront parfois obligatoires. On ne s'étonnera donc pas que la furtivité n'atteigne jamais vraiment le niveau de simulation d'un *Splinter Cell*. La gestion de l'ombre et des bruits de pas, aussi efficace soit-elle, risque bien de laisser un goût d'inachevé aux espions hardcore. Mais est-ce à eux que *Rogue Ops* s'adresse ? Probablement pas, tant les challenges mélangent allègrement le plausible et l'incroyable, comme ce gadget capable de ralentir le temps. Dans la panoplie de Nikki, on trouve également des petites choses plus classiques, comme une vision infrarouge capable de repérer un ennemi à travers un mur, ou une caméra volante miniature. Quant aux armes, elles vont du shuriken au fusil de sniper, en passant par le pistolet silencieux ou diverses grenades. Mais ce qu'il y a de plus réussi dans *Rogue Ops*, ce sont les niveaux, vastes, difficiles, mais étonnamment libres. Ainsi, il sera fréquent de bénéficier de différents chemins pour un même challenge, ce qui change de la linéarité d'un *Splinter Cell*.

INFOS

DEVELOPPEUR : **KEMCO**
EDITEUR : **KEMCO**
GENRE : **ACTION / STRATEGIE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **FEVRIER 2004**

Punk attitude : Fred n'aime pas Noël. D'ailleurs, il paraît qu'il compte attendre Santa Claus avec un shotgun au pied du sapin, ce 25 décembre. Pour la peine, privé de cadeaux, le Fred !

LA MORT EN SILENCE

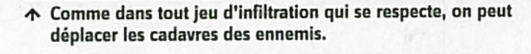
Plutôt que le plomb ou l'acier froid, Nikki a parfois la possibilité d'opter pour une mise à mort à mains nues. Pour peu qu'elle parvienne à se glisser dans le dos d'un garde, elle pourra l'attaquer en effectuant une série de combos avec le pad. Là, elle se livrera alors à une jolie prouesse d'arts martiaux, sous vos yeux satisfaits. Belle et mortelle Nikki !



En effectuant rapidement cette série de combos, vous exécuterez ce garde en silence.



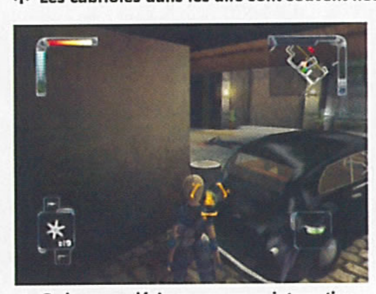
Il est possible de passer discrètement… ou de flinguer brutalement le garde !



Comme dans tout jeu d'infiltration qui se respecte, on peut déplacer les cadavres des ennemis.



Les cabrioles dans les airs sont souvent nécessaires pour éviter les nombreux pièges.



Ce losange désigne une zone interactive. Celles-ci sont parfois difficiles à trouver.



Il est indispensable de chercher les passages les plus tortueux.

Malheureusement, c'est aussi dans l'interaction avec ces environnements que réside le principal problème du jeu. Ici, la moindre action, qu'il s'agisse de sauter, de s'agripper ou d'ouvrir une porte, nécessite de repérer la zone adéquate dans le décor, de manière à faire apparaître une petite icône. Or, en pratique, ces zones sont très difficiles à repérer, et on passera souvent à côté d'une opportunité si l'on ne prend pas soin de balayer lentement du regard chaque recoin d'une salle. Pas facile, quand on doit à la fois gérer la surveillance des gardes et certaines situations en temps limité ! De quoi rendre les durs challenges du jeu franchement décourageants, d'autant que la maniabilité demeure perfectible. Un *strafe* déplorable, couplé à une pesanteur excessive du personnage dès lors qu'il tient une arme en main, achève malheureusement de nuire au jeu. Dommage, un peu plus de finition aurait pu faire de *Rogue Ops* un grand titre. Sympathique mais dispensable, donc, sauf si vous ne jurez que par l'esthétique japonaise, si le scénario de *Metal Gear Solid 2* vous prend le chou, ou si vous trouvez *Splinter Cell* trop sérieux. Voilà qui fait beaucoup de « si » !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Une esthétique nippone sympathique, malgré une certaine pauvreté dans les textures.

SON
Des voix correctes et une ambiance sonore efficace en Dolby 5.1. Classique, quoi.

JOUABILITE
Une prise en main un peu gâchée par des défauts de maniabilité et d'interactivité.

DUREE DE VIE
8 missions, c'est peu, mais celles-ci sont très difficiles. Comptez 10 à 15 heures.

CATS EYES
- + Des niveaux assez libres.
- + Des missions variées.
- + Nikki est plutôt sexy !



COPYCAT
- - Zones interactives peu précises.
- - Maniabilité perfectible.
- - Parfois très difficile.

EN RESUME
Un jeu d'infiltration *light* qui laisse la part belle à l'action, pourquoi pas ? Celui-ci possède une personnalité sympa, mais entachée de quelques défauts techniques.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



13 / 20

Peeping Yann : notre maquettiste préféré est allé voir la pièce de théâtre de JF deux fois. Un engouement dû, paraît-il, à la vision de certaines comédiennes en petites culottes...



La fouine a dit : « Lapin vole ! »

A poils mais pas sans défense, le lapin justifie les moyens. La belle et les bêtes, histoire d'une cavale.

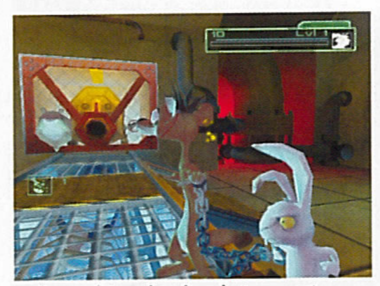
WHIPLASH

On ne choisit pas toujours ses liens, surtout lorsqu'ils pourraient être définitifs... Quand en plus ces attaches sont physiques, incassables et qu'à l'autre bout se trouve un compagnon d'infortune sadique, il y a de quoi péter un câble, voire carrément exploser le gigantesque labo de la Genron Corporation ! Justement, alors que l'union contre-nature de Spanx, la fouine traumatisée aux électrochocs et Redmond le lapin volubile, cobaye pour cosmétiques, allait être scellée par le « recombineur » génétique, le mélange de leur ADN a été interrompu. Ils sont donc en cavale pour se faire la belle. Pas chiens ni rats, ils en profiteront pour délivrer le maximum d'animaux, qui comme eux, sont les sujets d'expériences inhumaines, à se demander qui a les pouces inversés... Bains forcés à plusieurs milliers de volts, entraînements à la force centrifuge dignes de la NASA, bombardements intensifs au feu, au gel et aux produits toxiques, rien ne leur est épargné. Du reste, pour poursuivre ses méfaits sans être inquiété, le PDG de Genron, Franklin T. Mann, a tout prévu. Des scientifiques relevant de la psychiatrie, des patrouilles de gardes et plusieurs commandos armés, juste au cas où... Bien inspiré Franky le profit, puisque les deux névropathes à quatre pattes vont commencer par tromper ses systèmes de sécurité en exploitant leurs mutations génétiques : une vitesse hors norme pour le carnassier tête brûlée et un corps indestructible pour le rongeur geignard. Tandis que le premier rampe ventre à terre, saute partout et sprinte, le second sert de force de frappe involontaire... Redmond est ainsi la « chose » de Spanx. Pour les combats d'abord, le lapinou fou devient arme à mi-chemin entre le nunchaku et le bâton. Des combos viennent varier les passages à tabac, mais fumer les ennemis n'est pas aussi jouissif que ça. Trop de confusion, de bourrinage aveugle... La faute aux caméras vomitives et à l'apathie quasi générale des adversaires. Cobaye un jour, martyre toujours, en plus d'être lancé et matraqué, Redmond sera brûlé vif, congelé, intoxiqué ou gonflé à l'hélium, que ce soit pour augmenter son efficacité offensive ou pour atteindre des endroits surélevés ! Tant pis, s'il jure et grogne, »

INFOS

DEVELOPPEUR :	CRYSTAL DYNAMICS
EDITEUR :	EIDOS
GENRE :	ACTION
NOMBRE DE JOUEUR :	1
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	13 FEVRIER 2004

Jean-Louis Dabide : pour arriver à ce résultat capillaire, Fred se met quelques centaines de grammes de gel et de l'eau. Son imagination torturée faisant le reste, l'attentat au bon goût est irréversible !


Les mulots volent bas, le temps est à la baston !

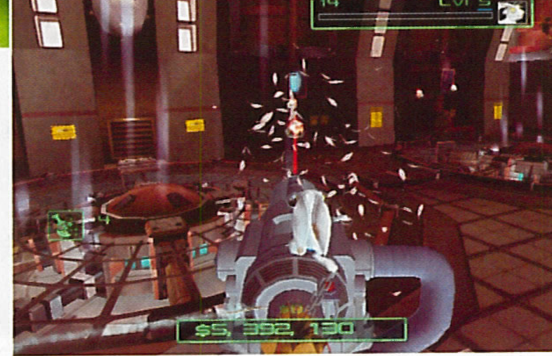

La cantinière sert des plats visiblement trop relevés. Chaud devant !



Le résultat d'une exposition toxique.


Pâques avant l'heure ! Seul *Whiplash* utilise des lapins vivants.


A dos de fouine, Redmond apprécie la balade sur la rampe !


Pas cuites mais explosées, les poules réapprennent à voler.



Lapin vole, lapin tournoie, lapin tape. Le rongeur à tout faire...

la bonne cause avant tout ! D'autres séances de tortures « utiles » lui sont infligées tels la destruction des décors pour ruiner la Genron ou l'essorage intensif dans un mécanisme d'ouverture de porte. D'ailleurs, délivrer certains prisonniers est aussi prétexte à faire dans le trash gentillet. Par exemple, on doit détruire des canons lance-rongeurs et tirer à vue au canon lance-poules ! Autre note pimentée, le combat contre la cantinière hystérique dans la cafétéria dévastée qui veut vous faire goûter de son fessier par la force... D'autre part, cette échappée belle est bien rythmée, alternant les passages de plates-formes académiques, les combats chaotiques, les énigmes simplistes et les gags inspirés. Cependant, le jeu s'essouffle après les deux-trois premières heures de découverte enjouée. Les blagues de potaches reviennent en boucle, les missions de sauvetage consistent systématiquement à détruire un appareil d'expérience... On s'aperçoit également que la plupart des mouvements du duo ne servent qu'épisodiquement. En définitive, *Whiplash* apparaît édulcoré, bridé, pour ne pas dire émasculé... Freiné dans son élan, serait-il trop mignon d'apparence pour s'affirmer hardcore et ainsi désintéresser les plus jeunes ? Toujours est-il que concernant le plaisir de jeu pur, on tourne trop vite en rond, comme... une bête en cage !



GRAPHISME
Les bouilles d'hallucinés de Spanx et Redmond sont incroyables ! Sinon c'est souvent en dents-de-scie.

SON
La répartie du lapin est hilarante... mais limitée. Pas de musiques marquantes ni entraînantes.

JOUABILITE
Les combats sont confus et trop bourrins. Niveau plates-formes, on évolue sans trop de souci.

DUREE DE VIE
Après quelques heures, on a tout fait, tout vu ou presque. Idem pour le côté décalé, étrangement bridé...

POILUS !
+ La réalisation soignée.
+ L'esprit et le design trash !
+ De bonnes petites idées.



A POILS...
- Un brin trop simpliste.
- Les caméras à subir !
- Ça tourne vite en rond.

EN RESUME
Modifiées génétiquement peut-être, à revoir conceptuellement sûrement, ces bêtes de foires attachées et attachantes manquent de variété et de tenue...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**
13 / 20

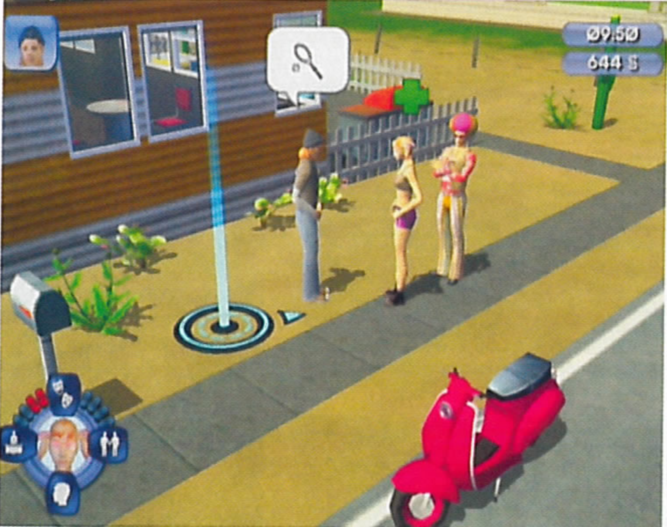
Version originale : renseignements pris, les dialogues originaux de *Whiplash* devaient être plus vulgos, donc marrants. On n'aura donc jamais de phrases comme « *Ah, mais ça pue de l'a* (bip) *par ici !* »...

LONGUES BALADES EN VOITURE »

En mode Permis de Sortir, vous pouvez aller d'une maison à l'autre au volant de votre voiture. Il suffit de sélectionner le véhicule puis de choisir si vous voulez rendre visite à quelqu'un ou bien déménager. Dans les deux cas, votre Sim monte en voiture et roule, sans votre intervention, jusqu'à l'objectif. Cela permet de meubler pendant les longs temps de chargement.



» Impossible de se repérer. La carte sert seulement à décorer et rien de plus.



↑ Le scooter, un bon moyen d'aller rapidement saluer ses voisins.



↑ Vous devez même coucher avec des inconnus pour réussir des missions.



↑ La taille de votre famille se limite à quatre personnes.



Permission de sortir refusée ! Vous avez des familles entières à faire vivre ici.

LES SIMS : PERMIS DE SORTIR

DOMINIQUE MOLINARO

INFOS
DEVELOPPEUR : **MAXIS**
EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **GESTION**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Sorti il y a moins d'un an sur Xbox, *Les Sims* remettent le couvert. Dans le précédent épisode, vous avez pu vivre la vie d'un avatar et de sa famille dans une ville tout à fait banale. Vous avez passé des dizaines d'heures à les nourrir, les envoyer aux toilettes et les coucher tôt pour qu'ils soient en forme avant d'aller au boulot. Améliorer leurs compétences, organiser des rendez-vous coquins ou leur faire gagner beaucoup d'argent, tout ça vous connaissez déjà. (Et si vous n'y avez pas joué, vous n'avez qu'à l'imaginer !) Alors rassurez-vous amoureux d'une vie sans surprise, *Permis de Sortir* améliore l'original sans changer la recette.

Ce n'est pas le lifting des graphismes qui va vous dépayser, même s'il est fort joli. Vous passez toujours des heures à assouvir les besoins de vos Sims tout en essayant de leur faire gravir l'échelle sociale. Pour rendre la routine quotidienne un peu plus stimulante, le mode scénarisé a vu sa durée sérieusement allongée. Sept carrières à explorer, des tas de petites missions allant de la plus simple à la plus casse-tête, et surtout, de petits défis à réaliser hors de chez vous ! Car pour la première fois, vos Sims peuvent prendre le volant pour rendre visite à des amis. Attention, cette fonction ne sert qu'à aller d'une maison à l'autre, pas à traverser la ville à la *GTA*. L'innovation reste limitée mais apporte déjà beaucoup. Visiter d'autres maisons, ou déménager à loisir, permet vraiment de donner un sentiment de liberté. Et si vous voulez vivre à votre guise, vous pouvez toujours jouer au mode Libre sans contrainte de scénario. Fonder une famille et vivre sa vie jusqu'à l'écœurement : vaste programme ! Vous pouvez même jouer à deux. Il suffit que l'invité apporte sa carte mémoire. Si vous aimez ronronner devant des jeux de gestion de vie quotidienne, vous allez vous régaler.



GRAPHISME
Une nette amélioration par rapport au premier opus. Encore un peu plus de zoom SVP.

SON
Les musiques des chaînes hi-fi sont plus variées. Mais dans l'ensemble, ça reste très dépouillé.

JOUABILITE
La jouabilité est exactement la même qu'avant : intuitive et agréable.

DUREE DE VIE
Un mode scénarisé sept fois plus long que dans *Les Sims*. De quoi tenir très longtemps...

SIMFLOUZ
- + Mode Scénario long.
- + Graphismes et animations bien meilleurs.
- + Liberté de sortir de chez soi.

SIMLOOSE
- - Les chargements s'éternisent.
- - Ça manque d'objets.
- - Il faut aimer les jeux longs et lents.

EN RESUME
Bien plus abouti que le premier épisode, ce nouveau *Sims* s'adresse avant tout à ceux qui aiment jouer des dizaines d'heures à des jeux sans fin.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT
15 / 20

Astuce : optimisez votre Sim dès le début du mode Permis de Sortir. Lorsque vous vivez chez maman, votre jauge d'énergie ne baisse pas. Profitez-en pour améliorer vos compétences au maximum !

XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.



Les tout meilleurs jeux dans chaque catégorie. Les élites dépendent aussi des goûts de la rédac. Et même un jeu avec une très bonne note n'est pas certain de récolter cet honneur.



BRUTE FORCE - GENRE : action/stratégie TEST : n°18 DEMO : n°18 - VERDICT : 16/20



BUFFY - GENRE : action/aventure - TEST : n°6 DEMO : non - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	n°5	14/20
007 : OPERATION NIGHTFIRE	action	non	n°10	16/20
4X4 EVO 2	course	non	n°5	10/20
AGGRESSIVE INLINE	glisse	n°8	n°7	13/20
ALIENS VS PREDATOR	stratégie	non	n°19	10/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	n°6	11/20
ALTER ECHO	action	non	n°21	13/20
AMPED	glisse	n°2	n°1	16/20
AMPED 2	glisse	non	n°23	16/20
ARTIC THUNDER	course	non	n°2	6/20
ATV2	course	n°11	n°13	15/20
AZURIK	action/aventure	non	n°6	4/20
BACKYARD WRESTLING	baston	non	n°23	5/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	non	n°14	15/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	non	n°16	4/20
BATMAN THE RISE OF SIN TZU	beat'em all	non	n°22	12/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	n°2	11/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
CAPCOM VS SNK 2 EO	baston	non	n°13	14/20
CEL DAMAGE	action	n°3	n°2	6/20
CHASE	action	n°8 et 9	n°8	8/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	n°6	6/20
CLUB FOOTBALL	sport	non	n°22	6/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8 et 14	n°9 et 16	14/20
COMMANDOS 2	stratégie	non	n°7	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	n°6	n°7	16/20
CONFLICT DESERT STORM II	action/stratégie	n°20	n°21	14/20
COUPE DU MONDE	sport	non	n°4	15/20
COUNTER-STRIKE	action/stratégie	non	n°24	13/20
CRASH	action	n°4	n°3	12/20
CRASH BANDICOOT	action	n°5	n°3	13/20
CRASH NITRO KART	course	non	n°23	11/20
CRAZY TAXI 3	action	n°7	n°7 et 16	11/20
CRIMSON SEA	action	non	n°7	11/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	n°15	12/20



COLIN MCRAE RALLY 04 - GENRE : course TEST : n°21 - DEMO : n°20 - VERDICT : 17/20



CRIMSON SKIES - GENRE : shoot'em up TEST : n°22- DEMO : non - VERDICT : 17/20

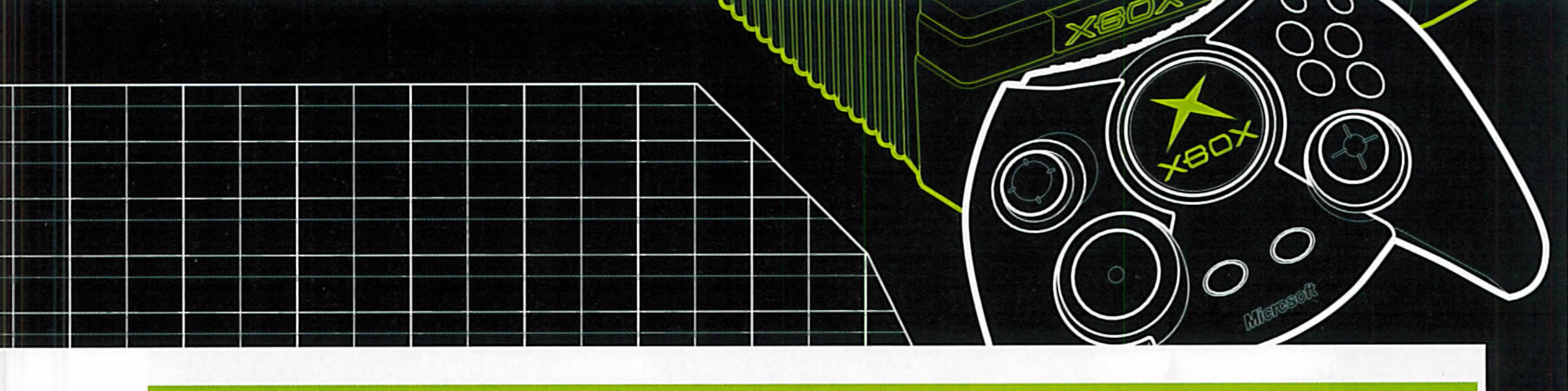


HALO - GENRE : Doom-like - TEST : n°1 - DEMO : n°4 VERDICT : 19/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
BATTLE ENGINE AQUILA	course	n°7 et 11	n°11	13/20
BATTLESTAR GALACTICA	shoot'em up	non	n°23	14/20
BIG MUTHA TRUCKERS	course	non	n°12	13/20
BILBO LE HOBBIT	action/aventure	non	n°23	14/20
BLACK STONE	action	non	n°21	6/20
BLADE 2	action	non	n°8	8/20
BLINX	action/réflexion	n°11	n°9	15/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	n°2	14/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	n°12	11/20
BLOODWAKE	action	n°2	n°1	11/20
BLOODY ROAR EXTREME	baston	non	n°23	11/20
BMX XXX	sport	non	n°11	11/20
BRAQUAGE A L'ITALIENNE	course	n°19 et 20	n°20	8/20
BRUCE LEE	action	non	n°6	4/20
BUFFY : CHAOS BLEED	action	non	n°22	13/20
BURNOUT	course	non	n°3	12/20
BURNOUT 2	course	non	n°16	15/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
DARK SUMMIT	glisse	n°5	n°1	12/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	n°1	4/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	n°4	11/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	n°3	n°1	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	non	n°11	16/20
DEADLY SKIES	action	n°4	n°2	14/20
DEATHROW	sport	n°9	n°8	8/20
DEFENDER	action	non	n°15	11/20
DEFENDER OF THE CROWN	stratégie	non	n°22	7/20
DIE HARD VENDETTA	Doom-like	non	n°18	5/20
DINO CRISIS 3	action	n°21	n°23	11/20
DISNEY SKATE EXTREME	glisse	n°22	n°21	15/20
DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	non	n°14	15/20
DR MUTO	plates-formes	n°14	n°13	13/20
D&D HEROES	action/RPG	non	n°21	15/20
DYNASTY WARRIORS 3	beat'em all	non	n°9	13/20
DYNASTY WARRIORS 4	beat'em all	non	n°23	13/20

Tea time : au *MOX*, on prend le thé différemment, enfin certains. Yaya a inauguré le lancer de sachet à travers la rédaction avec rebonds sur armoire... Il n'a pas poussé le vice jusqu'à le boire heureusement.





MAX PAYNE 2 - GENRE : action
TEST : n°24 - DEMO : non - VERDICT : 16/20



MGS 2 SUBSTANCE - GENRE : infiltration
TEST : n°12 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MORROWIND - GENRE : RPG
TEST : n°8 - DEMO : non - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
EGGO MANIA	réflexion	non	n°8	8/20
ENCLAVE	action/aventure	n°6	n°6	16/20
ESPN NBA BASKETBALL 2004	sport	non	n°23	16/20
ESPN NFL	sport	non	n°22	17/20
ESPN NHL	sport	n°22	n°22	16/20
ESPN SNOWBOARDING 2	glisse	non	n°3	10/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	n°2	5/20
EVIL DEAD	action	non	n°18	9/20
F1 2002	course	n°4	n°2	14/20
F1 CARREER CHALLENGE	course	non	n°17	5/20
FIFA 2003	sport	non	n°9	16/20
FIFA 2004	sport	non	n°22	16/20
FILA TENNIS	sport	non	n°9	6/20
FIREBLADE	action	n°12	n°13	8/20
FOURMIZ	course	non	n°6	5/20
FORD RACING 2	course	non	n°22	13/20
FREAKY FLYERS	course	non	n°21	14/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	n°10	15/20
HARRY POTTER - QUIDDITCH	sport	non	n°23	12/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	n°8	14/20
HULK	action	n°17	non	14/20
HUNTER : THE RECKONING	action	n°7	n°5	16/20
HUNTER : REDEEMER	action	non	n°24	13/20
INDIANA JONES	action/aventure	n°13 et 17	n°13	14/20
ISS 2	sport	non	n°3	8/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	n°9	13/20
JET SET RADIO FUTURE	action	n°5	n°2	16/20
JUDGE DREDD	Doom-like	non	n°21	8/20
JURASSIC PARK	stratégie	n°17	n°14	13/20
KAT LA ROUGE	action	non	n°3	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	n°8	15/20
KO KINGS 2002	sport	non	n°2	15/20
KUNG FU CHAOS	action	n°15 et 17	n°15	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	n°3	15/20



MOTOGP - GENRE : course - TEST : n°4
DEMO : n°4 - VERDICT : 17/20



MOTOGP 2 - GENRE : course - TEST : n°16
DEMO : n°16 - VERDICT : 18/20



PANZER DRAGOON ORTA - GENRE : action
TEST : n°13 - DEMO : n°13 et 14 - VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
FREEDOM FIGHTERS	action	n°21	n°20	14/20
FREESTYLE METAL X	sport	n°20	n°21	10/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	n°11	10/20
FUTURAMA	action/aventure	n°17	n°18	11/20
FUZION FRENZY	action	n°1	n°1	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action/aventure	non	n°6	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	n°1	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11 et 14	n°10	15/20
GHOST RECON ISLAND THUNDER	action/stratégie	n°19	n°21	14/20
GLADIATOR	action/aventure	non	n°22	8/20
GLADIUS	stratégie	non	n°23	15/20
GODZILLA	action	non	n°16	10/20
GRABBED BY THE GHOULIES	action	n°23	n°23	14/20
GROUP S CHALLENGE	course	non	n°20	11/20
GTA + VICE CITY	action	non	n°24	15/20
GUN METAL	action	n°6	n°4	14/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	n°3	13/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
LA GRANDE EVASION	action/aventure	n°18	n°20	7/20
LARGO WINCH	aventure	non	n°8	10/20
LE MANUSCRIT DE VOYNICH	aventure	non	n°23	15/20
LE MONDE DE NEMO	action/aventure	n°21	n°23	12/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	n°8	13/20
LE RETOUR DU ROI	action	non	n°23	14/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	n°6	4/20
LEGENDS OF WRESTLING II	baston	non	n°13	7/20
LES DEUX TOURS	action	non	n°13	14/20
LES SIMS	stratégie	non	n°14	14/20
LINKS 2004	sport	non	n°23	15/20
LOONS	action	n°10	n°7	10/20
LOTUS CHALLENGE	course	non	n°23	12/20
MACE GRIFFIN	action/Doom-like	non	n°19	10/20
MAD DASH RACING	course	n°1	n°1	9/20
MADDEN 2003	sport	n°9	n°7	13/20
MADDEN 2004	sport	non	n°20	16/20

La frileuse : quand il fait un temps à geler une nymphomane célibataire, Sam s'équipe en conséquence. Bonnet, gants, veste rembourrée, écharpe. Pour un peu, notre danseur exotique ressemblerait à un esquimau enrhumé.

XHAUSTIF SUITE



PROJECT GOTHAM RACING 2 - GENRE : course
TEST : n°23 - DEMO : n°22 et 23 - VERDICT : 18/20



RAINBOW SIX 3 - GENRE : action/stratégie
TEST : n°22 - DEMO : n°21 - VERDICT : 17/20



RACING EVOLUZIONE - GENRE : course
TEST : n°12 - DEMO : n°14 et 16 - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
MAGIC BATTLEGROUNDS	action/stratégie	n°22	n°23	8/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	n°10	13/20
MATRIX	action	non	n°16	11/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	n°7	13/20
MAX PAYNE	action	n°5	n°1	16/20
MECHASSAULT	action	n°15	n°10	16/20
MEDAL OF HONOR	Doom-like	non	n°10	16/20
MOH SOLEIL LEVANT	Doom-like	non	n°23	9/20
METAL DUNGEON	RPG	non	n°21	5/20
MICRO MACHINES	course	n°10	n°10	11/20
MIDNIGHT CLUB II	course	non	n°18	15/20
MIDTOWN MADNESS 3	course	non	n°18	12/20
MISSION : IMPOSSIBLE	action/stratégie	non	n°24	14/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	n°5	8/20
MINORITY REPORT	action	non	n°16	9/20
METAL ARMS	action	n°22	n°23	14/20
MONOPOLY PARTY	réflexion	non	n°11	7/20
MORTAL KOMBAT	baston	non	n°13	13/20
MTV CELEBRITY DEATHMATCH	baston	non	n°23	5/20
MURAKUMO	action	non	n°16	3/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
NHL 2002	sport	non	n°2	14/20
NHL 2003	sport	non	n°7	13/20
NHL 2004	sport	non	n°20	15/20
NHL 2K3	sport	non	n°13	15/20
NHL HITZ PRO	sport	non	n°22	14/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	n°2	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	n°9	13/20
NICKELODEON	action	non	n°10	5/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	n°5	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	n°2	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	n°1	15/20
OTOGI	action	n°19	n°20	14/20
OUTLAW GOLF	sport	non	n°11	12/20
OUTLAW VOLLEYBALL	sport	n°20	n°20	11/20
PARIS DAKAR 2	course	n°2	non	4/20
PHANTASY STAR ONLINE	RPG	non	n°18	15/20
PHANTOM CRASH	action	non	n°12	14/20
PIRATES DES CARAIBES	action/aventure	non	n°20	11/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	n°6	12/20
PRO BEACH SOCCER	sport	non	n°19	7/20



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
GENRE : Doom-like - TEST : n°17 - DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20



STAR WARS KOTOR - GENRE : RPG
TEST : n°20 - DEMO : non - VERDICT : 18/20


SOUL CALIBUR II - GENRE : baston
TEST : n°20 - DEMO : n°20 - VERDICT : 17/20

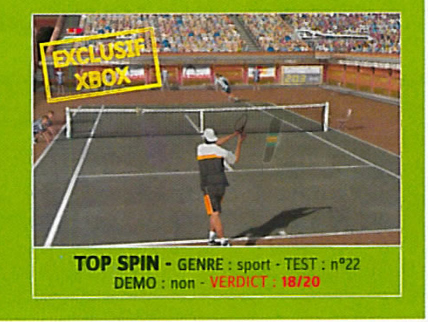
JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
MX 2002	course	non	n°4	4/20
MX SUPERFLY	course	n°14	n°12	4/20
MYST III EXILE	aventure	non	n°8	14/20
NBA 2K3	sport	non	n°13	13/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	n°10	8/20
NBA INSIDE DRIVE 2004	sport	n°24	n°24	13/20
NBA JAM 2004	sport	non	n°22	13/20
NBA LIVE 2002	sport	non	n°2	14/20
NBA LIVE 2003	sport	non	n°10	16/20
NBA LIVE 2004	sport	non	n°22	15/20
NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20
NEED FOR SPEED PI 2	course	non	n°8	13/20
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	course	non	n°23	11/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	n°6	5/20
NFL 2K3	sport	non	n°13	16/20
NFL FEVER 2003	sport	non	n°9	16/20
NFL FEVER 2004	sport	n°21	n°21	15/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
PRO CAST SPORTS FISHING	sport	non	n°22	4/20
PROJECT GOTHAM	course	n°1	n°1	16/20
PROJECT ZERO	action/aventure	non	n°15	15/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	n°8	15/20
RALLISPORT CHALLENGE	course	n°4	n°2 et 16	16/20
RALLY FUSION	course	non	n°12 et 16	13/20
RAYMAN 3	plates-formes	non	n°14	16/20
RED CARD SOCCER	sport	non	n°6	10/20
RED FACTION 2	Doom-like	n°17	non	11/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	n°9	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	n°10	14/20
ROCKY	sport	n°12	n°9	15/20
ROGER LEMERRE 2003	stratégie	non	n°10	13/20
ROLAND GARROS 2003	sport	non	n°20	5/20
ROLLER COASTER TYCOON	stratégie	non	n°15	5/20
ROLLING	sport	n°21	n°22	9/20
SAVAGE SKIES	action	non	n°14	5/20

Slim fat... Avec Fab, Sam a trouvé aussi léger que lui. Pigistes vraiment sous-alimentés ? A voir, mais pour ne plus les perdre à cause d'un courant d'air, on a décidé de les lester avec... Fred !

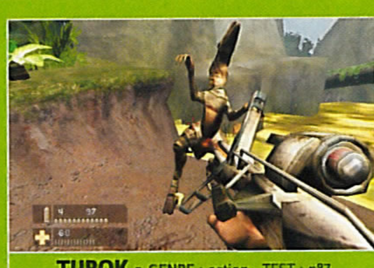

SPLINTER CELL - GENRE : infiltration
TEST : n°10 - DEMO : n°9 - VERDICT : 18/20


STEEL BATTALION - GENRE : simulation
TEST : n°14 - DEMO : non - VERDICT : 18/20


TOP SPIN - GENRE : sport - TEST : n°22
DEMO : non - VERDICT : 18/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
SEABLADE	action	non	n°16	12/20
SECRET WEAPON OVER NORMANDY	shoot'em up	non	n°23	12/20
SEGA GT 2002	course	n°9	n°10 et 16	13/20
SEGA GT ONLINE	course	non	n°23	13/20
SERIOUS SAM	Doom-like	non	n°10	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	n°7	13/20
SHENMUE II	action/aventure	n°13	n°14	16/20
SHREK	action	non	n°2	4/20
SHREK SUPER PARTY	action	non	n°15	8/20
SILENT HILL 2	action/aventure	non	n°7	15/20
SLAM TENNIS	sport	non	n°5	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	n°8	15/20
SOLDIER OF FORTUNE II	Doom-like	non	n°19	9/20
SPEED KINGS	course	n°17	non	6/20
SPIDER-MAN	action	n°6 et 14	n°4	13/20
SPLASHDOWN	course	n°12	n°6	13/20
SPY HUNTER	action	non	n°6	7/20
SSX TRICKY	glisse	non	n°4	16/20
SSX 3	glisse	n°22	n°22	17/20
STARSKY & HUTCH	action	non	n°18	12/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	non	n°14	14/20
THE SIMPSONS	action	non	n°2	5/20
THE SIMPSONS HIT AND RUN	action	non	n°23	13/20
THE THING	action/aventure	non	n°7	12/20
TIGER WOODS 2003	sport	n°11	n°10	17/20
TIGER WOODS 2004	sport	n°21	n°20	17/20
TIMESPLITTERS 2	Doom-like	non	n°9	16/20
TOCA RACE DRIVER	course	n°14	n°14	16/20
TOEJAM & EARL III	plates-formes	n°12	n°13	11/20
TONY HAWK 3	glisse	non	n°2	15/20
TONY HAWK 4	glisse	non	n°10	14/20
TONY HAWK'S UNDERGROUND	glisse	non	n°23	15/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	n°10	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	non	n°5	9/20
TOXIC GRIND	sport	non	n°11	4/20
TRANSWORLD SNOWBOARDING	glisse	non	n°9	17/20
TRANSWORLD SURF	glisse	non	n°1	12/20
TRUE CRIME : STREETS OF L.A.	action/aventure	non	n°23	8/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	n°10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	n°6	12/20


TUROK - GENRE : action - TEST : n°7
DEMO : non - VERDICT : 17/20


YAGER - GENRE : action - TEST : n°15
DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20


XIII - GENRE : action - TEST : n°22
DEMO : non - VERDICT : 17/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
STATE OF EMERGENCY	action	non	n°15	8/20
STREETHOOPS	sport	n°6	n°8	13/20
SUPER BUBBLE POP	réflexion	non	n°21	2/20
SUPERMAN	action	non	n°11	10/20
SWAT : GLOBAL STRIKE TEAM	action/stratégie	non	n°23	11/20
SW CLONE WARS	action	n°17	non	12/20
SW JEDI ACADEMY	action/aventure	n°24	n°24	13/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	n°5	11/20
SX SUPERSTAR	course	non	n°18	10/20
SYBERIA	aventure	non	n°22	11/20
TAO FENG	baston	n°16	n°16	13/20
TAZ WANTED	action	n°7	n°6	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	n°7	13/20
TERMINATOR	action	non	n°9	7/20
TERMINATOR 3	Doom-like	non	n°24	4/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	n°5	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	n°8	7/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
UNREAL CHAMPIONSHIP	Doom-like	non	n°10	16/20
URBAN FREESTYLE SOCCER	sport	non	n°24	7/20
VEXX	plates-formes	n°13	n°14	15/20
VOODOO VINCE	plates-formes	n°21	n°22	16/20
V-RALLY 3	course	n°15	n°15	12/20
WALLACE & GROMIT	plates-formes	non	n°22	11/20
WAKEBOARDING UNLEASHED	glisse	n°17	non	14/20
WHACKED!	action	non	n°11	8/20
WORLD RACING	course	non	n°13	14/20
WORLD SNOOKER 2003	sport	non	n°18	8/20
WORMS 3D	action/réflexion	non	n°22	13/20
WRECKLESS	action	n°2	n°2 et 16	15/20
WTA TENNIS	sport	non	n°6	4/20
WWE RAW	baston	non	n°8	11/20
WWE RAW 2	baston	non	n°22	10/20
X-GRA	course	non	n°21	10/20
X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	n°11	6/20

Bi-sexe-t-il ? Revenu de vacances, Fred a arrêté les soirées arrosées et enfumées en guise de bonnes résolutions 2004. Pour les journées par contre, on ne sait pas s'il est resté en 2003 version *hardcore*...

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

EDITEUR : **GCTHV.** - SON : **VO/VF DD 5.1.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **27 € ENV.**

CHARLIE'S ANGELS 2 : LES ANGES SE DECHAINENT

Les anges ont définitivement un sexe !

Une mystérieuse criminelle obtient l'accès à la banque de données des protections de témoins, une information très convoitée. Heureusement, les anges de Charlie veillent !

LE FILM. Il est très difficile de parler de *Charlie's Angels 2* dans cette rubrique, plus encore que du premier opus. Parce que ce film en particulier représente à peu près tout ce qu'on peut imaginer, sauf une leçon de cinéma. Mise en scène brouillonne au possible, scénario incompréhensible, humour racoleur... Et pourtant *Charlie's Angels* fascine. Avant tout, et on ne va pas vous faire de dessins, par l'anatomie et la fraîcheur délirante de ses trois bimbos, mais également par ses cascades improbables, son rythme effréné et son absence totale de complexes. Un peu comme un enfant un peu idiot, mais qu'on pardonnerait aisément parce qu'il serait rigolo, qu'il ferait des cascades dans le jardin et, accessoirement, parce qu'il serait gaulé comme Cameron Diaz, Lucy Liu ou Drew Barrymore.

LE DVD. Un DVD unique bien gavé... trop, peut-être. L'image en pâtit un peu, et ne se montre pas à la hauteur des canons actuels. Une définition perfectible, une compression un peu trop visible : voilà qui est dommage pour un film aussi spectaculaire. Mais ne chipotons pas ! Au moins les pistes son, en Dolby Digital 5.1, s'avèrent-elles efficaces, faisait ainsi oublier l'absence de DTS. D'ailleurs, le mixage français se révèle un chouïa plus percutant, même si les voix doublées, comme souvent, sont mixées de manière un peu trop présente. Au rayon des suppléments, Gaumont Columbia nous propose deux commentaires audios dispensables et toute une série de documentaires très sérieux sur le tournage, plus quelques bonus plus légers. Rien que du très anecdotique cependant, tant il semble difficile de discourir sur un tel film !

SITE
www.columbiatristar.fr/k/charlies



Missing : Quel dommage que Bill Murray n'ait pas rempilé dans le rôle de Bosley pour *Charlie's Angels 2*. Heureusement, on peut le retrouver dans le dernier Sofia Coppola : *Lost in Translation*.



EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF MONO/STEREO** - IMAGE : **4/3** - PRIX : **75 € ENV.**

COFFRET TEX AVERY 4 DVD

Cœur de louuuuup !



De 1942 à 1955, la quasi intégralité de l'œuvre de *Tex Avery* au sein de la MGM.

LE FILM. *Tex Avery* n'a pas commencé sa carrière à la MGM en 1942. Auparavant, il avait déjà contribué à créer les *Looney Tunes* pour la Warner. Mais son œuvre la plus personnelle, la plus créative, la plus aboutie, il l'accomplira durant ces 14 années à la MGM, la période couverte par le présent coffret. L'occasion pour les nostalgiques de retrouver tous les animés si souvent diffusés à la *Dernière Séance*, et pour la jeune génération de découvrir qu'il y a eu des génies de l'animation (et de l'humour) en dehors de Disney et des Japonais. Imaginez : Droopy, le Loup, l'écureuil fou... C'est bien simple, *Tex Avery*, c'est un sommet burlesque, un pic d'audace visuelle peut-être jamais égalé depuis. Quel dommage, dans ce cas, que l'éditeur ait cru bon de censurer une poignée d'animés, pour des raisons politiquement correctes assez ineptes. L'intégrale porte donc une appellation usurpée, mais l'achat s'impose néanmoins.

LES DVD. Un bien joli coffret, pour une collection d'animés qui souffrent souvent de l'absence de restauration. L'image semble donc sale et datée, mais le son rattrape cette erreur. Le mono d'origine est plutôt clair, mais c'est le remixage en arkamys qui parvient à convaincre avec ses effets de spatialisation. Ça ne vaut pas un bon Dolby, mais on apprécie le geste ! Dommage que du côté des suppléments, ce soit plutôt la misère, hormis 3 animés de la période Warner et quelques croquis. Les plus gourmands devront donc investir dans l'édition 5 DVD, autrement plus coûteuse...

SITE : **www.texavery.com**

EDIT. : **METROPOLITAN** - SON : **VO/VF DD 5.1/VO DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **27 € ENV.**

CYPHER

L'œil dans le ciel



Dans un futur proche, un cadre moyen tente de remédier à l'ennui de son existence en s'enrôlant comme espion dans une puissante compagnie. La rencontre avec une mystérieuse femme fatale va vite le plonger dans une spirale de paranoïa.

LE FILM. Même s'il demeure une adaptation absolument officieuse, *Cypher* est sans doute la meilleure illustration à l'écran de l'œuvre de Philip K. Dick. On reconnaîtra bien sûr l'intrigue de *Total Recall*, mais surtout l'univers, le traitement des personnages et la tendance à la parano et aux identités fracturées chères à l'auteur de *Ubik*. Un mélange sous l'influence du cinéma d'espionnage US et britannique (période 1960-70), de l'aveu même du scénariste. Et tout ça dans un petit film fauché, réalisé par l'artisan génial de *Cube*, Vincenzo Natali, qui se plonge ici dans un autre univers labyrinthique : celui de l'esprit humain. A ne manquer sous aucun prétexte, surtout que c'est une autre bonne raison de contempler Lucy Liu sur votre écran.

LE DVD. Une image superbe pour un film à la photographie pourtant exigeante : couleurs très glacées, excellente définition, compression impeccable... Même constat pour un son plein de pêche, aux basses puissantes et aux arrières intelligemment utilisées. Et joie ! une piste est consacrée au DTS VO, avec une clarté et une puissance encore supérieure par rapport au Dolby. En matière de bonus, on est gâté avec un commentaire audio, des scènes coupées, des interviews, un reportage sur les effets visuels et un making of, le tout de qualité. On y trouve même une série de bandes-annonces de films d'espionnage qui ont inspiré le scénariste de *Cypher*.

SITE : **www.cypher-le-film.com**

EN BREF

ROBIN DES BOIS, PRINCE DES VOLEURS - EDITION COLLECTOR

Il faut toute l'admiration de Berreb envers le gentil Kevin Costner pour escamoter les défauts de ce *Robin des Bois* version 1991. Mais tout le monde connaît le film, et ce n'est pas le lieu d'un débat. Tout au plus pourra-t-on noter que la version longue qui justifie cette nouvelle sortie DVD ne s'impose pas vraiment, la dizaine de minutes rajoutées étant tout sauf essentielle. Pour fans seulement.
Prix 23 € env.

L'ETOFFE DES HEROS EDITION COLLECTOR

Ce film réalisé par Philip Kaufman en 1983 demeure encore à l'heure actuelle l'une des plus belles épopées modernes. Aucun film n'a jamais, avant ou après, capté avec autant de fougue et d'intelligence la conquête du ciel par une poignée d'hommes. Un DVD indispensable, bourré de bonus, même si la qualité du master numérique n'a pas varié d'un pouce depuis la précédente édition.
Prix 26 € env.

SMALLVILLE - SAISON 1

Loïs et Clark avait beau être une série fauchée, on se souvient de son romantisme et de son ironie avec une vraie nostalgie. Une recette que *Smallville* tente de reproduire, mais dans un contexte adolescent et sans l'ironie. Alors oui, il y a quelques bonnes idées : le traitement de Lex Luthor, par exemple. Mais le récit avance trop lentement et de manière trop « soap » pour faire de cette saison 1 un achat indispensable.
Prix 40 € env. le coffret.

LES LOIS DE L'ATTRACTION

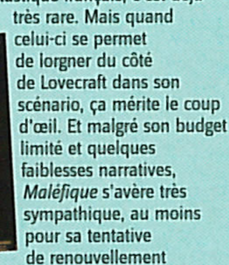
La précédente adaptation ciné de l'écrivain Bret Easton Ellis, *American Psycho*, était calamiteuse. Il aura donc fallu l'intervention de Roger Savary, le pote de Tarantino, pour rendre justice à l'univers décadent de l'auteur américain. Une vraie réussite de noirceur et d'ironie, avec quelques comédiens hors pairs et une réalisation inventive, malgré quelques tics de mise en scène.
Prix 27 € env.

Missing (bis) : Bon Dieu, il ne reste plus longtemps à attendre avant la sortie de la saison 7 de *Buffy* en zone 2. Avouez que ça vous manquait de ne plus rien lire sur la tueuse dans ces colonnes !

PROJEXION PRIVEE

EN BREF

DESTINATION FINALE 2
Le premier *Destination Finale* renouvelait avec imagination le thème du *slasher*, en confiant le rôle à la mort elle-même, qui s'abattait sur les personnages à travers des séries de coïncidences. Ce deuxième opus pousse cette logique jusque dans ses retranchements, avec des mises à mort sacrément retorses, et surtout incroyablement gore. C'est jubilatoire !
Prix 22 € env.



MALEFIQUE
Un film fantastique français, c'est déjà très rare. Mais quand celui-ci se permet de lorgner du côté de Lovecraft dans son scénario, ça mérite le coup d'œil. Et malgré son budget limité et quelques faiblesses narratives, *Maléfique* s'avère très sympathique, au moins pour sa tentative de renouvellement d'un genre qui, en France, demeure très moribond. A louer, au moins par curiosité. **Prix 25 € env.**



LARRY FLYNT - ED. SPECIALE
Une nouvelle édition très belle pour ce film controversé de Milos Forman. Un pamphlet sur la liberté d'expression basé sur la vie d'un éditeur de revues de charme américain ? Pourquoi pas ! D'ailleurs, les nombreux suppléments n'hésitent pas à revenir sur ce fameux Larry Flynt, patron du magazine *Hustler*, rivé dans un fauteuil roulant après avoir reçu une balle au cours de sa lutte contre la censure. Un excellent DVD. **Prix 27 € env.**

PERDITA DURANGO
A l'origine, il y a un livre de Barry Gifford, qui inspira le *Sailor et Lula* de Lynch. *Perdita Durango* en était l'un des personnages, incarné par Isabelle Rossellini. Dans ce nouveau film, le propos se fait plus punk, à l'instar de son réalisateur, Alex de la Iglesia (*Action Mutante*, *Le Jour de la Bête*). Le résultat ne lésine pas sur la violence graphique, et mérite le coup d'œil... pour amateurs avertis seulement ! **Prix 20 € env.**



EDITEUR : **GCTHV** - SON : **VO / VF DD 5.1 - VO DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **29 € ENV.**

TERMINATOR 3 EDITION COLLECTOR

Une recette éprouvée



On prend - presque - les mêmes et on recommence : John Connor, âgé maintenant d'une vingtaine d'années, se retrouve poursuivi par une Terminatrix et assisté par l'inévitable T-800.
LE FILM. On a pu lire le pire et le meilleur au sujet de ce *T3* qu'on n'attendait plus. Le pire, des bouches de tous ceux qui furent déçus par l'absence de James Cameron sur le projet. Le meilleur, des autres, ceux qui n'attendaient plus grand-chose et furent surpris par ce qui n'est jamais qu'une série B sympathique. Aux oubliettes, donc, les ambitions de Cameron. Son remplaçant, Jonathan Mostow, se contente désormais d'aligner des scènes d'action codifiées depuis longtemps, en y ajoutant un second degré pas toujours bienvenu. On retiendra tout de même une scène de poursuite vraiment bluffante, car réalisé en *live*, sans les délires numériques d'un *Matrix Reloaded*. Et puis il y a la fin, qui ose enfin en finir avec une situation mise en place dès le premier *Terminator*. Ce qui ne signifie pas forcément que ce troisième opus sera le dernier... Bien au contraire, il semble bien que la saga soit prête pour l'étape suivante ! L'occasion de lui donner un second souffle ?
LES DVD. Un DVD de grande classe, doté d'une image superbe de netteté et de contraste. Propre, bien compressée, elle n'est égalée que par la qualité du mixage son, particulièrement formidable en VO DTS. Malheureusement, les bonus ne suivent pas forcément : s'ils s'avèrent nombreux dans cette édition collector, ils n'en demeurent pas moins d'un intérêt très relatif. Les featurettes se succèdent, le bêtisier n'est ni amusant ni intéressant, et le making of du jeu vidéo ne vaut que par sa drôlerie involontaire...

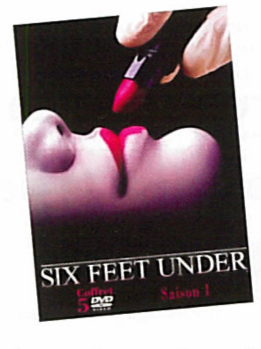
SITE : **www.columbiatristar.fr**

EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **4/3** - PRIX : **60 € ENV.**

SIX FEET UNDER - SAISON 1

Le blues du croque-mort

Après le décès du patron d'une entreprise de pompes funèbres, ses deux fils en reprennent la direction. Névroses au quotidien pour une famille américaine à l'ombre de la grande faucheuse.
LES EPISODES. Nous vivons une époque riche en série TV exceptionnelles. Mais aucune d'entre elles n'égale l'originalité de *Six Feet Under*. A leur manière, *Oz*, les *Soprano* ou *24H* ne font que renouveler avec talent de vieux concepts : le film de prison, de gangster, d'espionnage... Alors que *Six Feet Under* représente ce qui se fait de plus gonflé actuellement, la preuve flagrante d'une vraie maturité de la TV américaine (au moins câblée...) : une famille de croque-morts, des sujets morbides au possible, des névroses par grappes, et le tout assorti d'ironie et de tendresse. Pas étonnant, d'ailleurs, qu'on y retrouve le scénariste d'*American Beauty*. Bref, une série fascinante, à l'audace rare, qu'il faut absolument découvrir, pour peu qu'on ne soit pas seulement abonné à l'action sur petit écran.
LES DVD. Un bien joli coffret, et des galettes numériques tout aussi réussies. Passons sur le format proposé ici, du 4/3, puisque l'image demeure d'une qualité irréprochable. Mieux encore, le son, tant en VO qu'en VF, est proposé en Dolby Digital 5.1. Et même s'il ne s'agit pas d'une série musclée, les mixages offrent une profondeur et une clarté formidable. Du côté des suppléments, si l'on regrettera l'absence de sous-titres sur les quelques commentaires audios, on appréciera en revanche les documentaires proposés, assortis d'une scène coupée. Un quasi sans faute !



SITE : **www.hbo.Com/Sixfeetunder**



Février : rarement cette rubrique aura été aussi chargée en blockbusters. Et si le mois de février est traditionnellement synonyme de disette, cette année fait mentir les habitudes !



EDITEUR : **UNIVERSAL** - SON : **VO/VF DD5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

2 FAST 2 FURIOUS

Quand le jeu vidéo dévore le cinéma

L'officier Brian O'Conner est désormais en fuite après les événements de *Fast & Furious*. Réfugié à Miami, il survit de courses illégales, quand il est rattrapé par son ancienne hiérarchie.

LE FILM. On ne va pas vous mentir. Ni se mentir à soi-même. Non, non, *2 Fast 2 Furious* n'est pas un bon film. Scénario ridicule, dialogues improbables, mise en scène clipesque au possible... On serait très proche de la catastrophe si on devait juger cette chose comme un film ordinaire. Or ce n'est rien de tout ça ! *2 Fast 2 Furious*, plus encore que son prédécesseur, ne vaut que pour ses scènes de course, et c'est tout. Et force est de reconnaître que celles-ci sont assez impressionnantes, à un point tel qu'on quitte rapidement le domaine du vraisemblable pour celui d'une sorte de jeu vidéo non interactif. Tout est là pour conforter cette impression : les musiques, l'esthétique, le montage... Oui, c'est bien du replay classique de jeu de course. La preuve : après la vision du film, on éprouve le désir compulsif de se jeter sur une bonne partie de *PGR2* ou de *Vice City* !

LE DVD. Sur grand écran, *2 Fast 2 Furious* était déjà très impressionnant. Mais force est de reconnaître au home cinéma qu'il booste largement les vertus d'un tel grand spectacle. Et ce qu'on perd en diagonale, on le gagne en puissance sonore et en qualité visuelle : c'est bien simple, votre TV va littéralement briller de mille feux, au moment où vos enceintes vont vrombir, rugir et hurler comme jamais. Un pur DVD de référence, même si le film demeure pour vous très secondaire.

Seul bémol : aucune piste DTS n'est proposée, mais, après tout, le Dolby fait ici plus que des miracles. Evidemment, un tel concept ne s'épanouit guère dans les suppléments, et si ceux-ci ont le mérite du nombre, ils ne proposent en majorité que du très anecdotique.

SITE : **www.automobile.lycos.fr/fast/furious**

LES AUTRES SORTIES DU MOIS



BATTLESTAR GALACTICA
EDITEUR : UNIVERSAL
AVIS : Cette vieille resucée de *Star Wars* ressurgit d'un passé qu'on croyait enterré. Tous aux abris !



DARKNESS
EDITEUR : WILD SIDE
AVIS : Le film de l'excellent réalisateur espagnol de *La Secte sans Nom*. On essaie de vous chroniquer ça dans le prochain numéro.



HAUTE TENSION
EDITEUR : FPE
AVIS : Un film d'horreur français, oui, mais avec Philippe Nahon, le comédien génial de *Seul Contre Tous*. On en reparle.



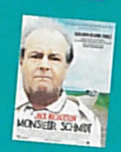
JOHNNY ENGLISH
EDITEUR : STUDIO CANAL
AVIS : Les facéties de Mr Bean au cinéma sont-elles aussi drôles quand, comme nous, on a déjà un Fred pour égayer le quotidien ?



LA SAGA DU KUNG FU VOL.3
EDITEUR : HK VIDEO
AVIS : L'exploration du vieux cinéma de kung fu continue. Le coffret Tsui Hark, lui, est repoussé en avril.



LE GRAND BLEU - COLLECTOR
EDITEUR : FPE
AVIS : Il est des films dont on peut dire d'avance qu'on n'en parlera pas pour éviter d'être trop méchant.



MR. SCHMIDT
EDITEUR : METROPOLITAN
AVIS : Jack Nicholson dans son rôle favori de lunatique. La chronique est en cours, rendez-vous le mois prochain.



PANIQUE A NEEDLE PARK
EDITEUR : CARLOTTA FILMS
AVIS : Un des premiers films avec Al Pacino, à redécouvrir à une époque où il cabotinait carrément moins !



PIRATE DES CARAÏBES
EDITEUR : BUENA VISTA
AVIS : un film d'aventure très sympathique, qui vaut surtout par le numéro halluciné de Johnny Depp.



SINBAD, LA LEGENDE DES 7 MERS
EDITEUR : DREAMWORKS
AVIS : Un animé sympathique sorti des studios Dreamworks, avec un casting en VO incroyable.

Ciné : si vous n'avez pas encore vu l'excellent *Master and Commander*, sorti sur les écrans il y a quelques semaines, courez-y vite : c'est un film d'aventure à l'ancienne, intelligent et superbement joué.

EN ÉQUIPE

OU CHACUN POUR SOI

SUR XBOX LIVE

2 MOIS D'ESSAI OFFERTS**

L'ultime expérience de jeu en ligne haut débit s'appelle Xbox *Live*™. Jouez entre amis ou contre plus de 500 000 joueurs dans le monde. Et si vous achetez un des 11 titres sélectionnés dans une gamme de près de 50 jeux compatibles Xbox *Live*™, vous pouvez bénéficier d'une offre d'essai** de 2 mois au service. Xbox. Jouons ensemble.















it's good to play together*

www.xbox.com/fr/live



PLAY MORE



PLAY MORE



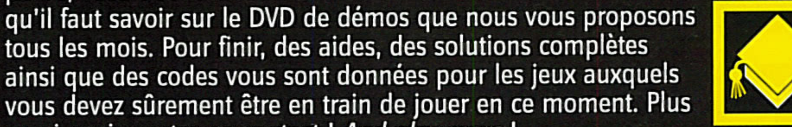
Cette partie, encore plus que tout le reste du mag, est avant tout la vôtre ! Celle où vous pouvez vous exprimer à travers différentes rubriques. Courrier, Concours, Tests lecteurs, Fable... la parole est à vous. Par la poste ou par e-mail, à vous de choisir. Dans cette partie, vous trouverez aussi tout ce qu'il faut savoir sur le DVD de démos que nous vous proposons tous les mois. Pour finir, des aides, des solutions complètes ainsi que des codes vous sont données pour les jeux auxquels vous devez sûrement être en train de jouer en ce moment. Plus que jamais, restez en contact ! *And play more* !





VOTRE AVIS

COUP DE POUCE





TU TE PRETENDS FAN NUMERO UN DE LA XBOX ? PROUVE-LE ET GAGNE UN ABONNEMENT D'UN AN AU MOX !

Un jeu ouvert à tous pour faire la différence entre les amateurs, les passionnés et les vrais fous de jeux Xbox.









PLAYMORE



SUR LE DVD

CONCOURS »



WALLACE ET GROMIT
Avec nos deux héros en pâte à modeler, c'est la chasse aux trésors ce mois-ci. Fouillez bien toute la démo pour ne rien laisser échapper et récolter ne serait-ce qu'un tout petit peu plus que vos concurrents.



» SOLUCE VOODOO VINCE



» DVD DEUS EX



» DVD PRINCE OF PERSIA

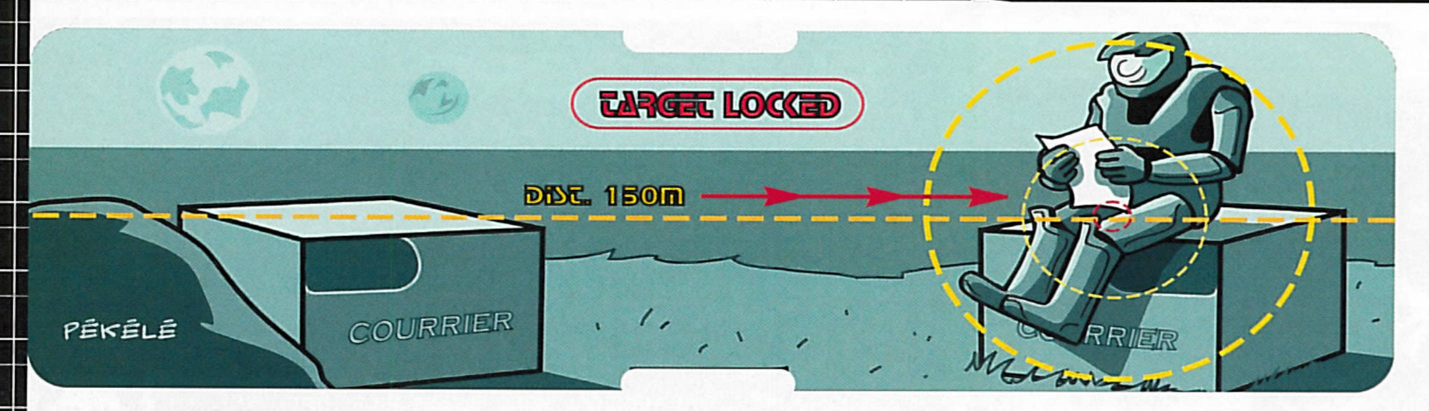


» FABLE

Charmed : n'oubliez pas, les candidatures à l'élection de Miss Mox sont ouvertes jusqu'à fin janvier. Normalement, il vous reste quelques jours...



XPRIMEZ-VOUS





Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre.
Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret
E-mail : xboxmag@futurenet.fr
Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

EN BREF

Avec les 2 mois gratuits au Xbox *Live*, dois-je aussi avoir Internet ?
Tu peux toujours jouer en Live dans ta tête ou avec tes amis invisibles, mais c'est plutôt indispensable oui, en haut-débit d'ailleurs...

Pour m'abonner, je mets le chèque à quel ordre ?
Pour nous rendre riches, fais-en à notre nom à tous, en prenant bien soin de ne pas remplir le montant. Faute de quoi, ton abonnement sera suspendu, de même que nos vacances aux îles Caïman.

Ça vous arracherait la gueule de mettre à jour xboxmag.fr ?
Toi en tout cas, ça t'irrite les gencives de porc d'avoir un peu de respect... Sache toutefois que le site est à jour et que tu peux encore devenir poli petit bonhomme !

Elles sont super les photos de Berreb en première page.
Exactement, magiques même ! De plus, ce mètre étalon de magnificence visuelle et artistique qu'on nous jalouse est devenu celui dont l'évocation du seul prénom suffit à repeupler des ethnies éloignées...

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES

PARAIT QU'IL Y A UNE RUMEUR

Est-ce qu'il y a un moyen de lire des jeux d'autres pays, car *Fable* est déjà sorti aux Etats-Unis et je ne peux pas attendre plus !
OBERON86

Xbox mag : *oui, il y a même plusieurs façons de lire des jeux américains ou japonais ? En outre, procure-toi tout simplement une console américaine ou japonaise ! Il fallait y penser... Par contre, tu vas devoir te faire violence et continuer à retenir ton envie pressante concernant Fable. Pour la bonne et simple raison que, dans le monde somme toute réaliste qui est le nôtre, mais a priori pas le tien, il n'est toujours pas finalisé et ne le sera que dans le courant de l'année.*



LETTRE DU MOIS : UN MANCHE POUR S'ENVOYER EN L'AIR



Je suis passionné par tout ce qui vole dans les airs et même dans l'espace. Peut-être que c'est ma liberté de penser... D'ailleurs dans mes meilleurs rêves, je vole comme Superman. Vous devez bien rire en lisant ceci, mais c'est tellement vrai ! C'est pour cela que j'ai acheté une Xbox, dans l'espoir de « m'envoler » ! En effet, si je pouvais relier ma télécommande de modèles réduits d'avions à la Xbox, ce serait vraiment le pied et encore plus en Live ! Je serais l'homme le plus heureux. Bon amusement les copains !
AMICALEMENT VOTRE, ALBERT.

Xbox mag : *notre ami Albert. Tout d'abord, bravo pour ta sincérité et ton courage. Avouer que l'on aime voler dans les airs plutôt que dans le sol tout en s'identifiant à un super héros moulé de lycra est un acte à la fois héroïque et gentiment naïf. Tu vois nous ne rions pas, nous constatons juste. Du reste, à ce niveau, notre vessie ne nous le pardonnerait certainement pas... Reste que ta liberté de penser autrement nous rappelle qu'il est logique qu'un esprit différent comme le tien soit attiré par le rêve d'Icare. D'ailleurs, autant que ce soit par le biais de ta Xbox, tu verras, tu éviteras d'être trop froissé dans ton amour propre, de même que de finir éparpillé aux quatre vents. Et qui sait ? Ton souhait de prendre ton pied en altitude à plusieurs, sans frontières ni limites, en inspirera peut-être certains. Alors et seulement alors, tu seras éventuellement l'homme le plus heureux. Tandis que nous, nous serons probablement parmi tes camarades de vol, voire ta cops de cabine de pilotage pour le « gossbo » volant Keem !*

La fièvre au corps... Notre dancing machine à nous, Sam dit « les pattes folles » a eu pour son Noël des cours de salsa d'offerts. Du coup, Choupette est ravie d'avoir trouvé un partenaire de... danse !



BON ET GOURMAND

Ayant fini *Buffy* en mode Hard et *Halo* en mode Légendaire, j'ai été vraiment déçu de ne pas avoir, ni le numéro de portable de Sarah Michelle Gellar, ni la compilation des musiques de *Halo* à sauvegarder sur le disque dur. Peut-être que j'en demande trop ?

AYATO

Xbox mag : *Fred, qui s'essouffle dans les escaliers trop raides et devant Buffy trop dévêtue nous informe que son portable est aussi impossible à avoir qu'un Keem au printemps sans traitement au Biactol... Quant à la bande-son de* Halo, *le seul moyen de l'avoir est de te procurer le CD des musiques qui est disponible à peu près partout où l'on vend des CD justement. La mauvaise nouvelle : il faudra le payer !*

BIEN AU CHAUD

Comment va Bobox depuis que Master Chief l'a violemment shooté ? Je pense que des tas de lecteurs aimeraient avoir de ses nouvelles, mais seulement les bonnes. Merci.

FOENIXLORD

Xbox mag : *tu voulais savoir ce que devenait Bobox, et bien voilà. Au calme et entre de bonnes mains, il n'est pas à plaindre, bien au contraire !*

VIRULENCE GRATUITE

Top Spin **fait partie de votre classement de jeux Elite, alors que je le trouve pathétique et ignoble. J'attends des explications.**

BENJAMIN

Xbox mag : *aussi violent et peu argumenté soit-il, c'est ton avis... Pour info, c'est actuellement un des titres les plus pratiqués sur le Live et de l'avis quasi général des joueurs et unanime de la presse un des meilleurs jeux de l'année. Voilà pour les explications, maintenant personne ne te force à apprécier les bons jeux après tout. Une question à notre tour : l'as-tu seulement essayé ?*





VOUI. VOUI.VOUI.

Salut, sur le *Live*, j'ai discuté avec un Américain qui m'a dit que *Halo 2* est sorti là-bas... C'est vrai ou pas ?

MORGAN

Xbox mag : *désolé de t'enlever tes illusions, mais* Halo 2 *a autant de chances d'y être déjà en boutique que Keem de remporter l'élection de Miss MOX. Quoique les dégoûts et les horreurs ça ne discute pas ! Reste qu'il est évident qu'un de ces « sympathiques » américains a rempli de doutes l'intérieur de ton toi profond, car cette rumeur sur* Halo 2 *est évidemment fausse. Dommage...*

UNE FOIS POUR TOUTES

A quand *Halo 2* précisément ? Mais avec une vraie date de sortie, sans mentir ni lire dans une boule de cristal, ni dans le marc de café parce que ça tâche !

SIMON

Xbox mag : *Puisque tu veux de la précision, autant être formel et concis : jusqu'à preuve du contraire ou de son opposé,* Halo 2 *est toujours prévu pour avril 2004. Pour le jour et l'heure exacts, dors avec ton portable, on te tient au courant à la seconde près où nous le saurons, de jour comme de nuit !*

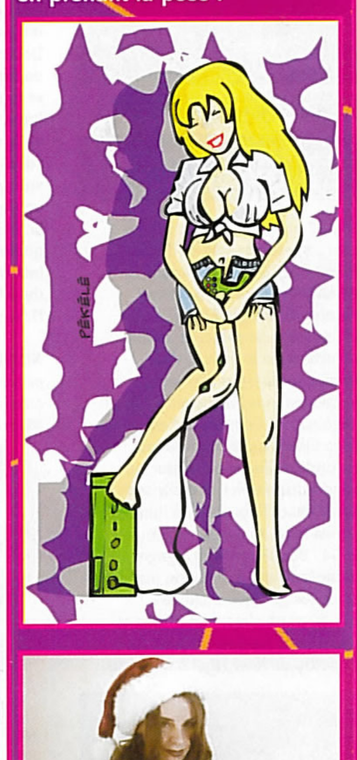






Election de Miss Mox

Depuis le mois dernier, nous avons lancé officiellement l'élection de la Miss MOX 2004. Pour cette grande première, les candidatures sont ouvertes à toutes celles qui sauront être sexy sans être vulgaires comme un calendrier de routiers roulé sous les aisselles, tout en créant une mise en scène jeu vidéo. Alors si vous pensez être celle-là, la seule, l'unique qui aura la gloire, les paillettes et surtout l'ensemble des jeux Microsoft de Noël, n'hésitez plus et tentez votre chance en prenant la pose !



Références... Choupette relit un texte et demande « *C'est normal qu'on puisse courir et boire avec le même bouton dans ce jeu ?* » avant d'ajouter « *Mais c'est une combinaison faite pour Fred ça !* »



TESTS LECTEURS

CONCOURS DEMOS





Résultat du concours FREAKY FLYERS

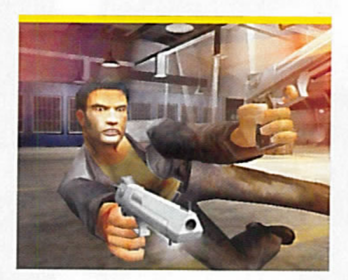
On quitte le plancher des vaches et les pistes sinueuses de *Colin McRae Rally 04* pour prendre de l'altitude à bord des avions délirants de *Freaky Flyers*. Si le manche remplace le volant, l'objectif reste le même : finir premier sur la ligne d'arrivée en utilisant tous les moyens mis à disposition. Ce mois-ci c'est Pierre Cibula qui a dominé tout le monde, utilisant au mieux les gadgets disponibles et maîtrisant parfaitement l'appareil de Johnny Turbine avec un temps record de 02' 54" 86 ! Il a joué, il a gagné, il a donc le droit de faire son marché parmi nos goodies exclusifs. T-shirts, porte-clefs, magazines et autocollants l'attendent pour lui permettre de fêter Noël à nouveau.





A votre tour de nous faire partager votre avis sur les derniers titres qui vous ont fait craquer ou vous ont déplus. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées pour que nous puissions récompenser le gagnant du mois (le test sur fond jaune). Attention, textes inférieurs à 800 caractères.

Courrier : Future France - MOX - Tests lecteurs
101-109 rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS
E-mail : Xboxmag@futurenet.fr.
Merci de bien préciser « Concours Test lecteurs ».



TRUE CRIME
Kevin

Qui n'a jamais rêvé d'un clone de *GTA* dans lequel le Bullet Time est servi à volonté et le kung-fu sans modération ? Ça tombe bien, c'est exactement ce que propose *True Crime* ! Pour commencer en « douceur » : balade au volant d'une voiture surpuissante dans la ville immense, séances de shoot sur les passants et les ennemis au Desert Eagle et passages à tabac de délinquants avec des coups variés et réalistes venant directement de l'univers de *Matrix*. On continue plus violemment encore en détruisant des voitures que l'on aura préalablement volées, ou alors on choisira de se faire un garage de rêves avec ses nouvelles acquisitions. Voilà les principales qualités de *True Crime*, un *must* incontournable que tous les fans de *GTA* doivent absolument posséder !
Note : 17/20

XBOX MAG : *Un parti pris enflammé qui prouve qu'il en faut pour tous les goûts, aussi mauvais et discutables soient-ils... Mais Keem a enfin trouvé du soutien.*



COLIN MCRAE RALLY 04
Daemonicus

Après un troisième opus qui nous avait déçus, la référence ultime du rallye reprend son titre avec ce quatrième épisode. Graphiquement, il dépasse le *Rallisport Challenge* de Microsoft, notamment lors des courses sous la pluie ! Le mode Xbox *Live* permet de se mesurer pour savoir qui peut prétendre au titre de champion du monde. Quant aux bolides, les deux et quatre roues motrices sont présentes ainsi que le mythique Groupe B et ses voitures de légende. Les améliorations que l'on peut gagner entre chaque rallye augmentent sensiblement les performances, ce qui ne sera pas de trop pour le reste de la compétition. Les voitures bonus à débloquer sont aussi inattendues qu'attrayantes : une 2 CV au Japon ou une Ford Transit en Suède. Bref, mettez les gaz, foncez et procurez-le vous sans plus attendre !
Note : 17/20

XBOX MAG : *Après s'être embourbé un temps, le roi des pistes tortueuses est revenu dans le droit chemin. On attend de lui un mode Xbox Live à la hauteur.*



CRASH NITRO KART
Brice

Après la plate-forme, Crash s'attaque aux courses de kart ! Dès les premières minutes de jeu, on retrouve l'ambiance cartoon et colorée propre à l'univers de héros à poils. Plusieurs modes de jeux sont proposés, Arcade, Aventure ou Contre la montre. A l'écran de sélection des personnages vous retrouvez tous les personnages qui ont fait de Crash Bandicoot le héros qu'il est aujourd'hui. Les différentes courses, au nombre de 17, sont réparties sur quatre mondes, à savoir jungle, volcan, cité futuriste et station spatiale. Au cours de ces courses, il sera possible de se munir d'armes, de boucliers ou d'accélérateurs, ce qui rendra le défi encore plus palpitant pour les ennemis, comme pour vous ! Attachez donc votre ceinture et partez pour une série de courses endiablées !
Note : 14/20

XBOX MAG : *A quatre roues, le bondissant marsupial n'a rien perdu de son énergie et taille la route avec l'exubérance qu'on lui connaît.*



TOP SPIN
Gauthier

Lorsqu'on l'annonçait comme le tueur de *Virtua Tennis* sur Xbox, personne n'y croyait vraiment... Pourtant, *Top Spin* l'est véritablement et bien plus encore ! Voyez plutôt : plastique calquée sur celle de la sculpturale Anna Kournikova et prise en mains aussi experte que celle d'un Guga Kuerten au mieux de sa forme ! Quant à la durée de vie, elle égale la détente hors normes de Serena Williams grâce à une compatibilité Xbox *Live* parfaite, ce qui rend le plaisir de jeu aussi puissant que le revers de Hewitt ! En résumé, *Top Spin* est le Pete Sampras des jeux de tennis et s'impose sans problème sur une console où jusqu'ici les jeux de tennis accumulaient autant de fautes directes que Sébastien Grosjean en Coupe Davis !
Note : 18/20

XBOX MAG : *à la force du poignet, les têtes de séries de Top Spin ont réalisé un grand chelem d'exception et enchaînent les jeux blancs face à la concurrence. Rien à rajouter !*

Le téléphone pleure... Surtout quand Keem l'oublie à la rédac et que ses sonneries de midinettes énervées obligent à couper et planquer ledit portable ! Yoda le Wesh a promis d'opter pour le vibreur désormais.

RACONTEZ-NOUS UNE... FABLE



La rubrique Fable étant de plus en plus populaire, elle conserve plus que jamais sa place dans la rubrique Play More. Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, les développeurs de Fable, probablement le jeu le plus attendu sur Xbox avec Halo 2, vous proposent de donner libre cours à votre imagination. Ce jeu de Big Blue Box propose de laisser une quasi-totale liberté d'action aux participants. S'engager dans la voie du Bien ou devenir la terreur des environs, il ne tient qu'à vous. Toutes vos actions influent directement sur votre environnement et votre réputation. Selon votre apparence, les gens réagiront différemment à votre approche. Un monde vivant en somme... Prenez votre plus belle plume (ou votre plus beau clavier) et racontez-nous les choses plus ou moins originales, plus ou moins loufoques, que vous aimeriez pouvoir faire dans l'univers de Fable.

Comme d'habitude pour nous envoyer vos idées, une seule adresse : (pensez à bien préciser « rubrique Fable »)
Par courrier :
Xbox Mag - Future France
101-109 rue Jean Jaurès,
92300 Levallois-Perret
Par e-mail : Xboxmag@futurenet.fr



La grande classe, c'est d'arriver à parer dans le dos. Ou mieux encore, de porter un coup fatal !

MAITRE YODA

En rencontrant adversaires et alliés, on pourrait assimiler totalement ou en partie leurs techniques martiales. Ce qui serait bien ensuite, c'est de pouvoir les enseigner aux plus jeunes, s'en faire des disciples et pourquoi pas devenir une sorte de maître d'armes.

JULIEN

Xbox Mag : *Pourquoi pas, mais il faudrait y consacrer un temps considérable à la fois pour analyser en détail les subtilités de chacune et s'entraîner. En projetant le concept encore plus loin, pourquoi ne pas s'inspirer des diverses façons de se battre pour carrément créer sa propre technique de combat, à mains nues ou armé ?*

LES UNS DANS LES AUTRES

Après avoir atteint un certain niveau en magie, il faudrait pouvoir prendre possession d'animaux ou bien de personnes. Ainsi, on pourrait faire peur en se faisant passer pour un troll, ou encore se transformer en oiseau pour s'envoler et parcourir de longues distances. Bien entendu, notre perception des choses en général en serait altérée, notamment la vue.

DILLY TOUKA

Xbox Mag : *Une idée intéressante qui permettrait d'aborder le monde de manières complètement différentes et de faire en sorte de s'y adapter. Toutefois, pour éviter les abus ou trop dévier de ses priorités, il vaudrait mieux que ce système de possession soit limité dans le temps ou soumis à certaines contraintes comme l'apprentissage de la langue du « possédé » ou des malus résultants de l'adaptation à ces nouveaux corps.*



Plus c'est gros et poilu, moins c'est amical généralement...



Encore jeune et innocent... Peut-être les débuts d'une future légende ?

LA COULEUR DE L'ARGENT

Ce serait bien de faire des bras de fer dans un bar, participer à des tournois de combat ou de tir à l'arc. Ou encore, faire des parties de jeux de hasard dans une taverne histoire d'arrondir ses fins de mois. Le *must* serait évidemment de pouvoir tricher en truquant le jeu ou d'éliminer froidement la concurrence !

SHOTGUN

Xbox Mag : *Comme le mois dernier, l'univers des westerns est encore une source d'inspiration privilégiée. On imagine déjà des batailles mémorables dans les tavernes engagées par des joueurs victimes de vos talents de manipulateurs, ainsi que l'ambiance enfumée et électrique générée par les parties. Tripots clandestins ou salles de jeux légales, chacune présente leurs avantages et inconvénients, le tout étant de ne pas se faire prendre à tricher...*

LAS VEGAS PARANO

Notre perso pourrait avoir une très mauvaise hygiène de vie. Il fumerait, boirait et éventuellement en ressentirait même le manque ! Tout aussi glauque et réaliste, certains « besoins naturels » pourraient être ressentis ou subis comme les rots et les pets...

LOLO

Xbox Mag : *Pour résumer, ton héros s'essoufflerait donc dans les pentes trop raides et les femmes trop faciles à cause du tabac et aurait en permanence une haleine d'alien mort et une forme physique déplorable dues à l'alcool... Autant dire qu'il passerait plus de temps à dormir et se remettre de ses excès qu'à vivre l'aventure, un peu dommage non ? Quant à ses manifestations odorantes nauséabondes, qui voudrait d'un héros que l'ennemi pourrait repérer à l'odeur ou au bruit ? Pas très propre tout ça décidément...*

Double vue : après s'être fait vanner par Katia sur son regard de bête traquée, Keem s'interroge alors longuement « *Je louche ou j'ai les yeux qui partent à gauche et à droite ?* ».

CONCOURS

TU TE PRETENDS FAN NUMERO UN DE LA XBOX ?



GAGNE UN ABONNEMENT D'UN AN AU MAGAZINE OFFICIEL XBOX

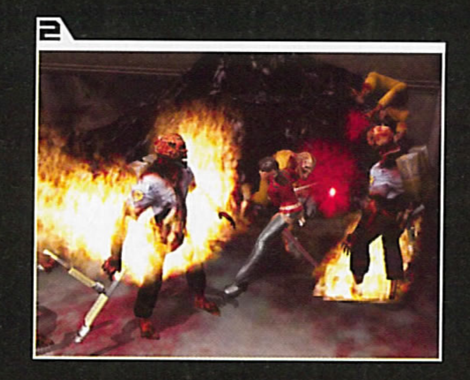
Tu te prends pour un caïd, un aficionado qui a tout vu et tout entendu de la console la plus puissante de l'histoire ? C'est bien, mais maintenant il va falloir le prouver car nombreux sont ceux qui prétendent au titre. Dans ces quatre pages tu trouveras des photos de jeux parus en France. Il faudra donner le titre du jeu complet pour chacune d'elles. Par exemple, si une photo provient de NHL HITZ 2003, il faudra écrire NHL HITZ 2003. Un simple NHL HITZ sera considéré comme une réponse incomplète et donc non valable. Pense aussi à écrire lisiblement et en lettres capitales. Voilà, maintenant à toi de nous épater et de démontrer toute ta science des jeux Xbox. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué, mais nous doutons déjà que vous soyez nombreux à répondre à tout parfaitement...

PHOTOS D'ECRAN : pour cette première catégorie vous devrez simplement donner le titre du jeu dont sont extraites les photos suivantes. C'est une petite mise en bouche à la portée de tout le monde.

1



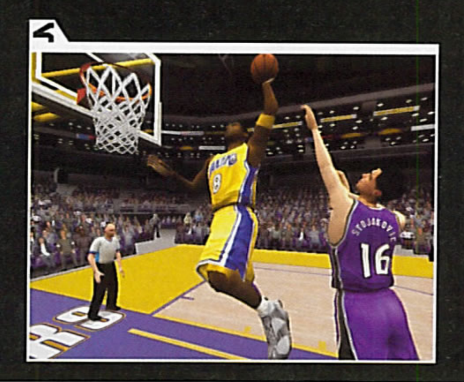
2



3



4



5



6



Putsch en vue ? Pendant la période de vacances de Berreb, son fauteuil était souvent occupé par un pigiste qui y a pris goût. Un coup d'état se profilerait-il au *MOX* ?



ECRAN EN FEU : vous le savez sûrement, mais la Xbox est la console la plus explosive du moment. Alors, trouvez le nom des jeux d'où proviennent ces scènes de feu ou d'explosions.

7


8


9


10


11


12


LE DETAIL CACHE : nous avons volontairement noirci un détail important du jeu. Malgré cela, trouvez les titres d'où sont tirées les images. Avec un peu de jugement, vous devriez y arriver.

13


14


15


16


17


18


Quelques indices : afin de ne pas trop vous embrouiller, nous vous informons qu'il n'y a aucune photo tirée de *Fable*, *Half-Life 2*, *Halo 2*, ni des nuits de débauche de Keem...

CONCOURS

UN FLOU ARTISTIQUE : les choses se corsent car un filtre flou a été apposé sur ces captures d'écran. Mais pour gagner l'abonnement, il faudra bien reconnaître les jeux dont elles proviennent.

19



20



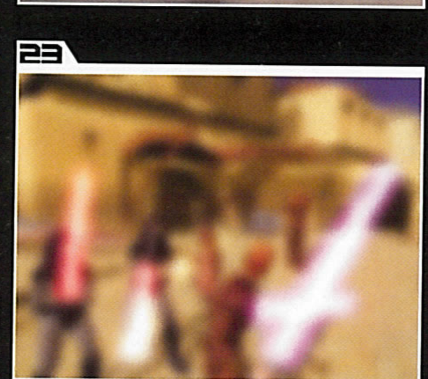
21



22



23



24



UN AUTRE POINT DE VUE : pour cette dernière catégorie, nous avons isolé une toute petite partie de chaque photo. Votre ultime challenge consistera à nous donner le titre du jeu dont elles sont issues.

25



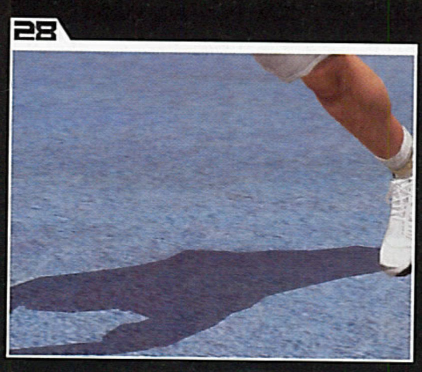
26



27



28



29



30



Le Stéph farceur : unique en son genre, le Stéph passe son temps à s'incruster dans les notes de bas de pages des pigistes du *MOX*. S'il continue, il deviendra une espèce menacée.



GAGNEZ UN ABONNEMENT D'UN AN !

POUR PARTICIPER, renvoyez le coupon-réponse ci-dessous dûment rempli (en capitales d'imprimerie) avant le 29/02/04 à l'adresse suivante : FUTURE FRANCE, LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois en précisant « Concours FAN XBOX NUMERO 1 ». L'heureux gagnant recevra gratuitement le Magazine Officiel Xbox directement dans sa boîte aux lettres tous les mois pendant un an (soit 13 numéros).

1		16	
2		17	
3		18	
4		19	
5		20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	
11		26	
12		27	
13		28	
14		29	
15		30	

NOM ____________ PRENOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

Ce concours est ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs de la société Future France et Microsoft et des membres directs de leur famille (ascendants, descendants, conjoints). Le participant devra remplir l'encadré publié dans ce magazine et y préciser ses coordonnées (nom, prénom et adresse) dans les cases prévues à cet effet. Aucun envoi en recommandé ne sera pris en considération. Aucune carte incomplète, illisible ou avec des ratures ne sera prise en considération. Les frais d'affranchissement pour la participation par courrier au concours seront remboursés sur simple demande au tarif en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. Chaque participant pourra se procurer un bulletin de participation par courrier au siège de la revue (Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret) et se verra remboursé des frais d'affranchissement sur simple demande. Les litiges pouvant survenir quant aux conditions d'organisation du jeu, à son déroulement et à ses résultats seront expressément soumis à l'appréciation souveraine de la société qui organise le concours. Les frais occasionnés par cette correspondance seront remboursés selon les frais en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. La participation implique l'acceptation pleine et entière des clauses du règlement complet. Le règlement est déposé chez Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75002), 43 rue St-Augustin. Il sera envoyé à titre gratuit sur simple demande adressée à Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Trop dur : si vous pensez que certains jeux sont impossibles à trouver, sachez que vous avez échappé à pire. Toutes celles que les membres du *MOX* n'ont pas trouvées ont été rejetées.



Amorti, lob, amorti, lob : transformez vos adversaires en ramasseurs de balles.
MCCANN
3+
www.pegi.info
Microsoft game studios
"Un peu de silence, s'il vous plaît... Oh, j'ai dit silence". Top Spin est un jeu de tennis hyperréaliste qui ne s'embarrasse pas des conventions. Jetez votre raquette, contestez les décisions de l'arbitre, chauffez le public pour vous créer une image de star ! Montrez au monde entier que vous êtes le meilleur sur Xbox Live. Mais que vous jouiez comme Sampras, Kournikova ou Hewitt, il faudra en faire un peu plus pour espérer être couronné Roi des courts. Xbox. Jouons ensemble.
TOP SPIN
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together*
www.xbox.com/fr/topspin
Adidas et le logo Adidas sont des marques déposées du groupe Adidas-Salomon, autorisation d'utilisation accordée. NIKE et "Swoosh", le logo en forme de virgule, sont des marques de Nike, Inc. et de ses sociétés affiliées.
© 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Le service Xbox Live est vendu séparément. * Xbox. Jouons ensemble.

P.90 QUARTIER

P.92 ROACHFORT

Cette poupée masochiste vous fait souffrir ? Le vaudou, ça fait bobo ? Grâce à ce guide, vous allez enfin sécher vos larmes et profiter du voyage.

VOODOO VINCE

Xavier, première ! *« Ah ah ah ! Des jeux comme Voodoo Vince, j'en avale deux au petit dèj tous les jours. Fais tourner, je me fais un petit plaisir... »*



RAYONS X



QUARTIER

L'ENTREE DE SERVICE

A l'issue du préambule, vous savez qu'il faut sauver Madame Charmaine des griffes de Kosmo l'Impénétrable. Avancez vers des images encadrées en jaune. Lisez-les pour apprendre à manier Vince. Empruntez l'escalier et continuez votre apprentissage. Après la cinquième image, dans la cour, vous rencontrez vos premiers adversaires : des Crapauds. Frappez-les d'un coup tournoyant **(bouton B)** ou d'une attaque de tête **(A** puis **X)** avant de ramasser les perles magiques qui alimentent votre pouvoir vaudou. Dans le couloir, récupérez l'icône de **Pouvoir vaudou** qui vous attribue un nouveau pouvoir (activé avec les gâchettes **L** et **R**). Quand vous l'utilisez, Voodoo Vince se blesse d'une manière ou d'une autre. Rassurez-vous, il ne sent pas la douleur, mais étant une poupée vaudoue, il l'inflige à ceux qui l'entourent. En l'occurrence, utilisez ce pouvoir pour vaincre les Crapauds qui vous attendent en grand nombre cette fois. Ensuite, Kosmo vous fait un petit coucou inamical dans une cinématique. Retour à la mission. Autour de vous se trouvent des sacs bleus. Ils contiennent de la poussière zombie et à chaque fois que vous en récoltez 100, votre santé augmente d'une unité (représentée en haut à gauche de l'écran). Suivez le chemin en les ramassant, passez par l'encadrement de la fenêtre puis continuez sur la passerelle. A droite de la fenêtre se trouve un levier. Attention, la passerelle est cassée juste avant de l'atteindre, donc n'oubliez pas de sauter. Abaissez le levier pour mettre en route un mixer. Sautez puis courez emprunter la rampe qui remonte jusqu'au mixer. Jetez-vous dedans pour faire disparaître tous les ennemis. Jetez-vous sur les perles magiques avant qu'elles ne disparaissent. Retournez en haut de la rampe pour prendre le sac qui s'y trouve (avec **Y**) puis redescendez le placer sur le gros bouton au sol, près de la porte. Celle-ci s'ouvre. Un conseil à suivre tout au long du jeu : vérifiez toujours que vous avez bien ramassé tous les sacs de poussière zombie dans la pièce que vous aller quitter. Si c'est le cas, approchez-vous d'une nouvelle image pour en savoir plus sur les pouvoirs conférés par les icônes vaudoues. Grimpez sur les tonneaux tout en glanant les sacs de poussière. En haut, dans le tube, récupérez l'icône vaudoue puis sortez.



L'ENTREE DE SERVICE

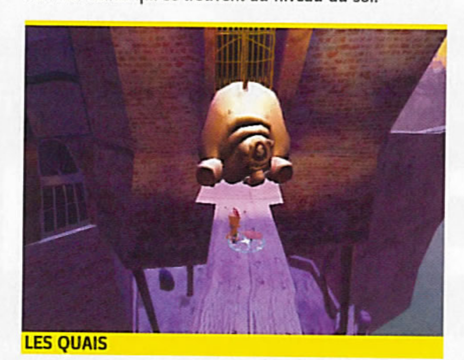

L'ENTREE DE SERVICE

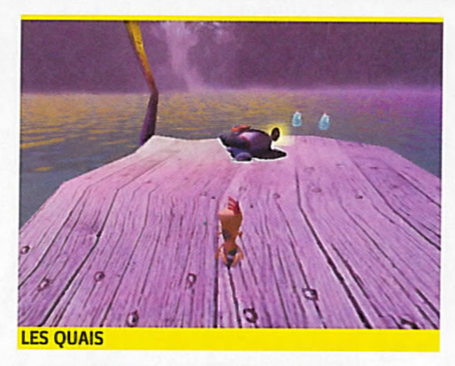
LES QUAIS

Nouvelle intervention de Kosmo, tout étonné que vous soyez encore de ce monde. Il vous présente le Cochon Tirelire, certain que le porcin ne fera qu'une bouchée de vous. Descendez les planches se trouvant un peu sur la gauche par rapport à l'entrée. Vous croiserez d'abord une Station de Trolley qui vous servira plus loin dans le jeu pour vous rendre d'une zone à l'autre. Pour l'instant, continuez de descendre. Battez les Crapauds sur la plate-forme suivante. Ramassez les sacs de poussière ainsi que le cœur qui vous donne une vie supplémentaire sur le petit rebord contre le mur du fond. Reprenez votre descente. Une fois au sol, combattez tous les Crapauds. Vous devriez récupérer de nouveaux sacs de poussières et un cœur supplémentaire. Approchez-vous du quai au-dessus de l'eau. Une image encadrée de jaune vous rappelle comment utiliser votre pouvoir vaudou. Approchez de Bubba Gator et activez votre pouvoir Chapeau Enclume. Une fois l'alligator aplati, ramassez les cymbales. Tournez le dos à l'étendue d'eau avant de quitter le quai. Vous trouverez un cœur sur des piliers à votre gauche. Sauts et doubles sauts devraient suffire pour l'atteindre. Retournez sur le quai puis remontez jusqu'au Cochon.
Dès que vous donnez un grand coup de cymbales sous son groin, il se réveille et vous pourchasse. Repartez dans l'autre sens jusqu'à la marque au sol. Là, vous activez votre pouvoir vaudou pour l'aplatir. Retournez à l'endroit où dormait le Cochon et ramassez le pouvoir Tronçonneuse avant de traverser les lumières vers le niveau suivant.

GRANDE RUE

Avancez et prenez la rampe qui monte sur votre droite. Vous y trouverez des sacs de poussière et un missile planté dans un mur. Notez également les conduites de gaz éventrées. Dans un premier temps, prenez feu en approchant des moteurs du missile. Ensuite, courez et passez devant les conduites pour les allumer. Toutes les conduites auxquelles vous avez mis feu restent allumées. Inutile donc de retourner au début du niveau si vous voulez à nouveau faire brûler Vince. Les conduites sont disposées tout au long de la rue. Dès que vous avez terminé avec celles qui se trouvent sur les balcons (utilisez le vol plané pour sauter le grand vide qui sépare la seconde et la troisième conduite), faites flamber celles qui se trouvent au niveau du sol.


LES QUAIS


LES QUAIS

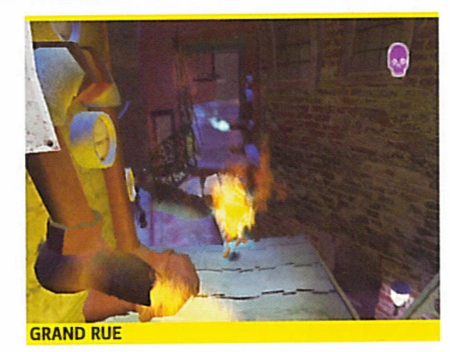

LES QUAIS

Enflammez Vince au niveau de la dernière conduite avant d'arriver sur la place et précipitez-vous vers Reggie et Primo, les deux pompes à essence qui vous chambrent. Mettez le feu à la flaque d'essence qui les entoure pour qu'elles explosent. Plusieurs résultats. D'abord, cela vous débarrasse de Reggie et Primo. Ensuite, cela vous permet de récupérer le pouvoir Vaudou Attaque Alien. Enfin, cela vous donne un jerrican d'essence. Ramassez-le et emmenez-le jusqu'au cercle d'action près du rouleau compresseur. Appuyez sur **X**, pour déclencher une séquence où Vince remplit le réservoir de la machine et s'en sert pour aplatir la dernière pompe encore vivante et forcer les grilles qui ouvrent sur le niveau suivant. Vous pourriez les franchir et changer de quartier. Mais il reste encore plein de choses à récupérer. Tout d'abord, allez au début du niveau et montez sur la rampe. Avancez (oui, vous allez prendre feu à nouveau) jusqu'à l'endroit où il faut faire un saut suivi d'un vol plané. En face, le balcon est surmonté d'un toit sur lequel il faudra monter pour récupérer un cœur. Sautez mais ne tentez pas d'atteindre le toit, c'est impossible dans ce sens. Avancez sur le balcon et faites quelques pas jusqu'à vous retrouver à un endroit qui remonte légèrement. Retournez-vous. C'est à partir de là que vous pourrez grimper sur le toit en faisant un double-saut.


GRAND RUE

Xavier, deuxième ! « *Mouais, sympa ce petit jeu, coriace même. J'adore quand ils me résistent. Je vais passer à la vitesse supérieure.* »




GRAND RUE



GRAND RUE

Redescendez sur le balcon puis suivez-le vers la place. Si vous ne l'avez pas pris lors de votre premier passage quand vous allumiez les conduites de gaz, vous trouverez un autre cœur au bout des passerelles. Retournez sur la place à l'endroit où se trouvait le rouleau compresseur et de là, atteignez d'un double-saut le balcon au-dessus de vous à gauche. Descendez un court escalier et arrêtez-vous. La pièce que vous surplombez contient un collecteur éventré et des conduites au-dessus où vous voyez un cœur et des Pages de Crâne. Si vous ramassez toutes les Pages de Crâne d'un niveau, on vous révèle l'emplacement d'un Crâne de Pouvoir. Les Crânes de Pouvoir augmentent votre Mojo, la réserve de puissance pour vos pouvoirs vaudous. Mais vous ne pouvez pas atteindre les Pages d'ici. Par contre, en sautant sur le collecteur puis en faisant un double-saut, vous pouvez attraper le cœur. Entrez dans le collecteur et empruntez la conduite qui se trouve en face de l'entrée de la pièce. Elle débouche au niveau de la grande crevasse dans la rue. Sautez sur le petit rebord en face et continuez. Occupez-vous des Crapauds, récupérez les perles puis retournez-vous pour ramasser cinq Pages de Crâne. Restez dans la même direction et avancez, sautez par-dessus le vide puis affrontez tous les Crapauds qui vous attendent. Trois sacs zombies sont posés derrière un muret à moitié détruit. Celui-ci se trouve sur la droite de l'entrée. Repartez sur la place où se trouvaient les pompes à essence, remontez sur le balcon mais cette fois, continuez accroché à la façade où vous vous trouvez. Traversez la rue en planant pour atteindre le balcon d'en face et ramassez les sacs de poussière à l'intérieur. Sautez au sol et remontez la ruelle jusqu'à la cabine d'un camion. Grimpez en sautant jusqu'au toit puis entrez dans la pièce au-dessus. Vous y trouvez une autre Station de Trolley. Pour l'instant, elle ne sert à rien, mais ramassez les sacs de poussière et prenez le petit couloir. Vous êtes face aux dix Pages de Crâne que vous ne pouviez pas atteindre auparavant. Faites un double-saut suivi d'un vol plané pour les ramasser. Quand vous aurez obtenu la dernière, vous verrez où se trouve le Crâne de Pouvoir. Ensuite, ressortez et retournez jusqu'à l'avant du camion. Remontez la rue en évitant les crevasses jusqu'au début du niveau. Ne passez pas la porte, mais repartez dans l'autre sens sans monter sur la rampe cette fois-ci. Oui, vous en venez, mais c'est plus simple pour expliquer où se trouve la suite. Avancez jusqu'à trouver une image encadrée en jaune tournée vers vous et qui vous parle de vos pouvoirs vaudous. A droite de cette pancarte se trouvent des escaliers qui montent. Empruntez-les et vous vous retrouvez enfermé dans une pièce pleine de Crapauds. Pour les vaincre, utilisez votre pouvoir vaudou et infligez-leur votre Attaque Alien. Votre victoire vous rapporte le pouvoir vaudou Electro-aimant. Récupérez-le ainsi que les sacs de poussière présents dans la pièce puis ressortez par l'autre porte. C'est dans cette ruelle que vous avez ramassé vos cinq premières Pages de Crâne. Vous entrez sous une plaque de rue indiquant « Corn Pony ». Partez sur la gauche. Avancez jusqu'à la pièce où se trouve le Crâne de Pouvoir. Il faut l'activer pour le pourchasser ensuite. Il va marquer une pause sur le toit du camion dans la rue. Une fois que vous l'aurez attrapé, vous aurez obtenu tout ce qui se trouve sur ce niveau. Retournez jusqu'aux grilles ouvertes avec le rouleau compresseur et sortez du niveau.

LA PLACE

Commencez par attaquer les Crapauds. Les bâtiments, la statue équestre ainsi que le temps sont les pièces maîtresses de ce niveau. Avancez sur la place dans le sens des aiguilles d'une montre (donc, vers la gauche) jusqu'à une porte cochère sur la gauche où se trouvent vos deux premiers sacs du niveau. Deux pas plus loin, une pancarte vous explique tout ce qu'il faut savoir au sujet de l'œil de Vince. Continuez, toujours en suivant les façades de gauche. Il y a un bal masqué à Catfish's Kolh de 17h00 à 20h00. Le costume est obligatoire et le vainqueur gagnera une certaine somme en liquide. Continuez et passez devant la Tram Station, ramassez au passage les dix Pages de Crâne. A côté, se trouve The Odious, ouvert de midi à 15h00. Ramassez les sacs de poussière derrière le pilier. Avancez jusqu'au Musée devant lequel se trouve le Jazzman. Il veut que vous trouviez une trompette. Retournez sur la place et repartez vers votre gauche. Plus loin, se trouve le magasin de Madame Coffman, ouvert de 20h00 à 23h00. Faites face à la devanture, puis prenez la ruelle sur votre gauche, ramassez les sacs zombies derrière la poussette du vendeur ambulant et sautez dans le trou. Attaquez les Crapauds et ramassez les sacs zombies. Prenez la conduite. A la sortie, cherchez des escaliers en hauteur sur votre gauche. Faites un double-saut pour les atteindre, montez jusqu'en haut, retournez-vous puis faites un autre double-saut pour atteindre tous les sacs zombies qui nichés dans le mur de droite. A partir de cette niche, double-saut suivi d'un vol plané pour atterrir sur le rebord de droite. De là, vous devriez apercevoir l'enseigne du magasin de Madame Coffman. Retournez à la devanture et regardez à droite. Vous verrez des sacs zombies et un pouvoir vaudou. Ramassez-les pour obtenir le pouvoir vaudou Piège à Ours. Retournez sur la place et continuez à l'explorer dans le sens des aiguilles d'une montre. Après le magasin de Madame Coffman, vous tombez sur l'horloge où se trouvent de nombreuses Pages de Crâne. Repartez vers la statue équestre. Le cheval veut une pomme ? Bien. Continuez à avancer au bord de la place dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous trouverez deux entrées. Les deux contiennent des sacs zombies. Dans cette ruelle, se trouve un Prêteur sur Gages ouvert de 08h00 à 11h00. Vous y trouverez également un masque qui fera office de costume. Ressortez de la ruelle et continuez jusqu'au Jazz Club ouvert de 23h00 à 02h00. Voilà, vous avez tout vu. Retournez à l'horloge. Dans la plus grande crevasse devant l'horloge, il y a une conduite qui contient des sacs zombies. Une autre conduite mène à d'autres sacs ainsi qu'au pouvoir vaudou Bombe. Sur le bâtiment de l'horloge, montez sur les plates-formes pour ramasser les Pages de Crâne. Tout en haut, avant de marcher sur la planche pour ramasser la pomme, vous verrez une ouverture entre deux tours. De là, à l'arrière du bâtiment, empruntez tous les rebords pour ramasser de nombreux sacs zombies bien cachés. Les rebords vous ramènent vers le bâtiment de l'horloge. N'oubliez pas de sauter dans


LA PLACE



GRAND RUE


LA PLACE

LA PLACE

Xavier, troisième ! *« Oups ! Encore tombé dans le trou, je vais devoir recommencer le niveau depuis le début. Pas grave, j'ai la santé. »*



RAYONS X

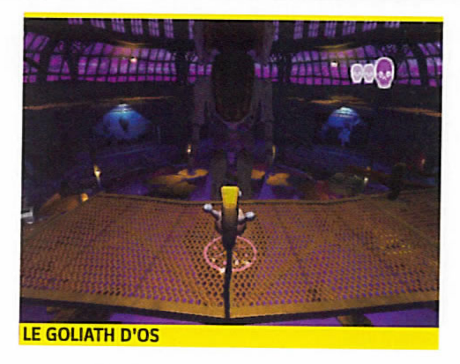


QUARTIER (SUITE)

une pièce au toit défoncé pour ramasser de nouveaux sacs de poussière. Ensuite, remontez sur le toit grâce aux plates-formes. Allez sur la planche et ramassez la pomme. De là, faites un vol plané pour ramasser les Pages de Crâne qui restent (au moment où vous ramassez la dernière, on vous montre où se trouve le Crâne de Pouvoir). Donnez votre pomme à la statue équestre. Sautez sur le piédestal se trouvant à l'arrière de la statue et appuyez sur **X**. Une bonne ruade de la statue est un moyen plus simple pour atteindre l'horloge. Celle-ci vous permet de contrôler l'heure. Vous pourriez être frappé par une statue sonnant la cloche, faites un saut pour l'éviter. Réglez l'horloge sur 18h30. Le bal costumé a lieu. Si nécessaire, récupérez votre masque près du Prêteur sur Gages et allez à Catfish's Kolh. Vous gagnerez de l'argent. Retournez à l'horloge et réglez-la entre 08h00 et 11h00. Le Prêteur sur Gages est ouvert. Achetez la trompette qui se trouve en vitrine. Direction : le Musée. Parlez-lui dans l'escalier. Votre jazz est nul, il faut vous améliorer. Retournez à l'horloge et réglez-la sur les horaires d'ouverture du Jazz Club (entre 23h00 et 02h00). Allez au Jazz Club. Ensuite, retournez au Musée voir le Jazzman qui, ébloui par votre talent, vous ouvrira les grilles. Avant de partir, récupérez le Crâne de Pouvoir. Pour l'obtenir, retournez au bâtiment de l'horloge. Montez sur le toit puis allez vers l'arrière du bâtiment. Traversez la ruelle d'un saut puis traversez-la encore d'un autre saut pour atteindre la petite plate-forme cassée en face. Si vous faites face au cœur se trouvant sur le magasin de Madame Coffman, avancez et laissez-vous tomber. Vous atterrissez sur le Crâne de Pouvoir. Activez-le et poursuivez-le sur les toits. Vous le rejoindrez sur la première maison à droite de l'entrée du niveau. Quand il s'arrête, attrapez-le. Il y aussi un cœur et des sacs sur le toit.

LE GOLIATH D'OS

Avancez jusqu'à déclencher une séquence intermédiaire. Vous voilà enfermé dans une pièce avec le boss. Le vaincre est assez simple. Allez jusqu'à l'autre bout de la pièce et attrapez le Zap Hat (l'espèce d'égouttoir à nouilles retourné). Evitez la queue du Goliath d'Os et avancez en sautant sur les escaliers qui vous entourent. Prenez la passerelle. Vous trouvez trois leviers à tirer.


LE GOLIATH D'OS

Faites-le en évitant les attaques du monstre. Pour cela, faites des double-sauts et passez au-dessus de lui en vol plané. Après avoir activé le dernier levier, laissez-vous tomber vers l'entrée et atteignez le dernier cercle d'action. Appuyez sur **X** pour vous électrocuter, et électrocuter dans la foulée le Goliath d'Os. Dans la séquence intermédiaire, on trouve un nouveau pouvoir vaudou : les Abeilles Tueuses. Vous le récupérerez en sautant et en planant. Ensuite, plongez dans le passage pour changer de niveau.



ROACHFORT

L'ARENE CENTRALE

Ce niveau débute par une séquence où vous discutez dans un laboratoire avec le Professeur Ethel. Cette dernière fabrique un ballon et elle a besoin de toile, d'un propulseur et de gaz. Dès que vous avez la main, ramassez les sacs de poussière (sans oublier ceux qui se trouvent sur les escaliers menant à la passerelle puis sur la passerelle elle-même) puis sortez vers la pièce contenant d'autres sacs. Normalement, vous devriez en avoir récupéré dix. Avancez et laissez-vous tomber de la plate-forme dans l'arène. Passez par la porte à votre droite et traversez les jolies lumières pour entrer dans Roachfort La Haute Ville.

LA HAUTE VILLE

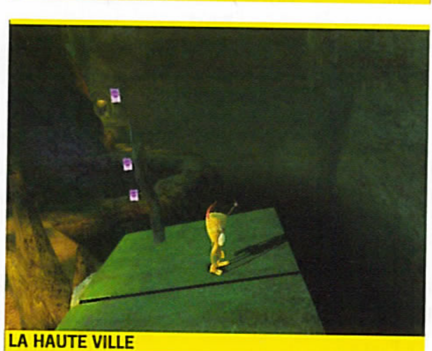
Avancez pour lire les instructions. Un double-saut suivi d'une attaque tournoyante (ou « spin » : bouton B) vous permet d'aller plus loin. Ramassez les sacs de poussière et prenez le chemin de droite, avec les planches. C'est là que vous pourrez mettre à profit votre nouvelle capacité. Pour récupérer les dix Pages de Crâne et atteindre l'autre côté, faites dans l'ordre un double-saut suivi d'un spin puis d'un vol plané. Une fois arrivé, occupez-vous de la bestiole volante. C'est dangereux, mais cela rapporte un max de perles magiques. A votre gauche se trouvent une Tram Station et quelques Pages de Crâne. Ignorez-les pour l'instant et avancez. Sautez sur le toit du petit générateur, puis faites un saut tournoyant et planez jusqu'à la plate-forme qui surplombe l'endroit où vous vous trouviez. Entrez dans le tunnel à votre gauche et ramassez le pouvoir vaudou Bain Acide. Continuez à avancer en montant, en affrontant les ennemis et en ramassant les sacs zombies. Vérifiez bien les toits des petits bâtiments sur votre chemin.

Dans le premier virage sur la droite, vous verrez dix Pages de Crâne au-dessus de vous. Vous pouvez grimper sur ce qui ressemble à des boîtes, un peu plus loin dans la montée. De là, faites un double saut puis un vol plané jusqu'au toit vous donnant accès aux Pages de Crâne et à d'autres sacs zombies. A nouveau, double saut, spin et vol plané pour tout récupérer. Ensuite, continuez à monter. En chemin, vous croisez un pont, en fait le dessus d'une conduite rectangulaire, sur votre gauche. Cela mène à un sac de poussière et cinq Pages de Crâne. Ramassez-les et continuez à monter. Une fois en haut, ramassez les sacs de poussière et sautez vers l'autre endroit où se trouve un tronc. Rejoignez la


L'ARENE CENTRALE


LA HAUTE VILLE


L'ARENE CENTRALE


LA HAUTE VILLE


LA HAUTE VILLE

Xavier, quatrième ! *« Bon là sérieux, ça commence à me gaver. Ce ...(bip)... de boss vient encore de m'exploser ma poupée vaudou préférée. C'est le genre de truc à me fâcher ça... »*



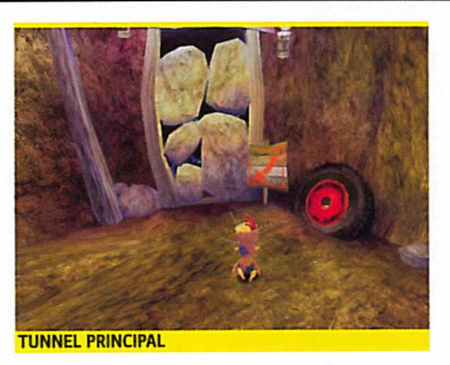
conduite à votre droite, au-dessus de vous. Pour cela, continuez de monter. Dans la zone infestée de Tatous à retardement, n'hésitez pas à grimper sur les monticules pour vous mettre à l'abri des explosions. Sautez de plate-forme en plate-forme en usant de votre nouvelle habilité : double saut, spin et vol plané. Une fois le cœur ramassé, repartez dans l'autre sens pour prendre la conduite qui part à gauche. Là, se trouve une plate-forme qui vous servira pour atteindre de nouvelles Pages de Crâne. Si vous préférez vous en occuper plus tard, la sortie du niveau se trouve droit devant. Faites un saut pour atteindre les lumières. Si vous voulez obtenir les Pages de Crâne, sautez et planez pour les ramasser. Quand vous atterrissez, vous devriez avoir récupéré toutes les Pages de Crâne du niveau. Elles vous révèlent que le Crâne de Pouvoir est juste à côté de vous. Activez-le et poursuivez-le jusqu'au « pont » utilisé précédemment. Ici, il s'agit de gagner du temps en partant directement vers le petit générateur. Une fois que le Crâne marque l'arrêt sur le dessus de la conduite rectangulaire, saisissez-vous en. Repartez dans l'autre sens et continuez le long de la conduite pour atteindre l'entrée du niveau suivant.

LE PANIER A LINGE

Voilà qui est inattendu. Vous vous retrouvez à dévaler des cordes à linge comme un tramway. Utilisez les gâchettes gauche et droite pour passer de corde en corde afin de ramasser des chemises tout en évitant les obstacles. Pour vous faciliter la tâche, n'hésitez pas à utiliser le pad plutôt que les gâchettes, car il réagit plus vite (vers la droite ou la gauche selon le même principe). Inutile ramasser toutes les chemises. Mais il en faut quand même cent, soit une grande majorité d'entre elles. C'est un peu laborieux, alors la solution est de s'entraîner jusqu'à connaître le parcours par cœur. Quand vous aurez les cent chemises, vous repartez vers l'Arène Centrale pour donner le tissu à Ethel. Il faut maintenant un propulseur. Repartez vers l'Arène Centrale. Laissez-vous tomber et cette fois, prenez le tunnel à gauche.


LE PANIER A LINGE


LE PANIER A LINGE


TUNNEL PRINCIPAL


TUNNEL PRINCIPAL


TUNNEL PRINCIPAL

TUNNEL PRINCIPAL

En arrivant dans le Tunnel Principal, on vous dit que les deux éléments restants se trouvent derrière des portes bloquées mais vous pouvez forcer certains monstres à vous aider, les Tatous explosifs par exemple. C'est assez simple. Avancez et explorez le Tunnel Principal. Ramassez les sacs zombies. Vous remarquerez deux passages bloqués. L'un mène au propulseur, l'autre au gaz. Maintenant que vous connaissez l'endroit, retournez à l'entrée et prenez le premier tunnel sur votre droite. Dans cette pièce se trouvent deux grandes roues placées dans l'eau. L'eau est néfaste pour Vince, donc ne manquez pas vos sauts pour atteindre la plate-forme de l'autre côté de la pièce. Occupez-vous de la bestiole puis récoltez les sacs de poussière et le pouvoir vaudou Tondeuse à Gazon. Ressortez par l'entrée et empruntez le premier tunnel creusé dans le mur d'en face. Sautez par-dessus la crevasse et remontez en sautant de plate-forme en plate-forme. Traversez les lumières en haut pour retourner à l'Arène Centrale. En face de vous se trouve le pouvoir vaudou Laxatif. Ramassez-le puis retournez au Tunnel Principal en passant par le labo du Prof Ethel. Cette fois-ci, prenez la seconde porte sur votre gauche. Ramassez les sacs de poussière et tirez le levier. Cela enclenche les roues de la première pièce. Repartez dans l'autre sens car vous ne pouvez pas encore passer par la grille. Dans la pièce où se trouvent les roues, atteignez avec précaution la plate-forme où se trouve le pouvoir vaudou puis sautez sur la roue suivante. A son apogée, sautez sur le rebord à votre droite. Prenez le cœur et les sacs zombies. Puis tirez le levier et retournez dans la pièce où la grille vient de s'ouvrir. Prenez le pouvoir vaudou William Tell, ramassez les sacs de poussière et tirez le nouveau levier. Vous verrez que vous avez déplacé certaines plates-formes situées dans le Tunnel Principal. Elles se trouvent juste en face de la porte menant au propulseur. Sautez dessus pour atteindre la plus haute, ramassez les derniers sacs de poussière et tirez sur le levier. Ce levier-ci libère les Tatous explosifs. Ces adversaires explosent quand ils tapent dans quelque chose. Attirez-les en vous tenant devant les portes bloquées pour qu'ils dégagent les rochers. Récupérez le propulseur en premier. C'est la porte de droite qui y mène, celle avec un schéma représentant le propulseur.

SALLE DES PROPULSEURS

Vous devez atteindre le propulseur. Tout d'abord, avancez tout droit en libérant le passage. En cours de route, ramassez les sacs de poussière et prenez garde au tunnel dont le sol se dérobe sous vos pieds. Calez-vous du côté gauche et avancez d'un carré à la fois pour éviter une chute fatale. Continuez jusqu'à atteindre le Levier du Propulseur. Vous ne pouvez pas encore l'activer. Sautez sur l'îlot sur lequel débouche le tunnel puis partez à gauche. Continuez tout droit en sautant quand nécessaire pour atteindre un cœur dans une grande niche à même la roche. Vous êtes dans une voie sans issue. Retournez jusqu'à l'entrée et tournez-lui le dos. Sautez sur les plates-formes situées à droite jusqu'à la caverne. Ramassez les sacs de poussière. Continuez jusqu'à une pancarte qui vous indique comment sautez plus loin, Justement, vous trouvez une crevasse qu'il va falloir franchir avec cette


LA SALLE DES PROPULSEURS


LA SALLE DES PROPULSEURS

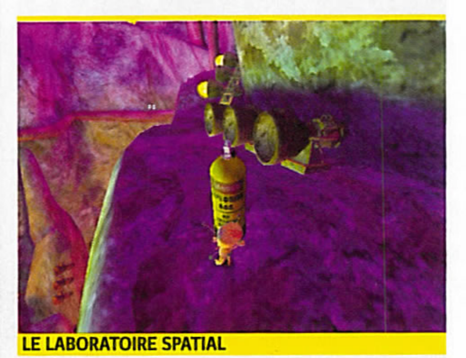
Xavier, cinquième ! « *Amenez-moi ces maudits game designers! Moi, je vais leur faire bouffer leur pauv' poupée en chiffon ! Argh !* »



méthode. Vous débouchez dans une pièce angoissante où des objets bougent dans l'eau. Vous allez devoir vous en servir pour atteindre l'autre bord. Avant de commencer, n'oubliez pas de récupérer les sacs zombies situé à droite de la plate-forme. Traversez l'étendue d'eau. Quand vous atteignez le pont écroulé, sautez en hauteur et attrapez le sac de poussière à votre droite puis prenez le tunnel sur la gauche. Ramassez de nouveaux sacs de poussière et éliminez les ennemis. Sautez par-dessus le pont écroulé et partez sur la droite. Vous vous retrouverez dans la pièce avec les objets flottants mais bien plus loin dans le parcours. Bondissez sur la boîte qui s'enfonce, puis sur la plate-forme pour récupérer les deux cœurs. Retournez vers le pont puis vers la pièce située sur votre droite. Sautez sur les plates-formes pour atteindre la plus haute. Suivez le tunnel pour arriver dans une pièce contenant de nombreux leviers. Le propulseur est devant vous. Actionnez le levier juste à votre droite. Il fait monter et descendre un ascenseur. Ainsi, en cas de chute, vous aurez un moyen bien plus simple de remonter. Ensuite, activez le levier juste en face de vous. Cela fait quelque chose au propulseur. Difficile de savoir quoi, mais c'est indispensable. A partir de l'entrée, sautez sur les conduits de ventilation de gauche. Approchez-vous du levier et tirez-le. Cela aussi fait quelque chose au propulseur. Retournez vers l'ascenseur et sautez par-dessus la crevasse. Faites le tour complet de la salle sur les conduits de ventilation en ramassant les sacs zombies. Allez jusqu'au troisième levier et tirez-le. C'est sûr, cela ralentit le propulseur. Faites un double saut, spin puis vol plané vers la conduite suivante et allez jusqu'au quatrième levier. Tirez dessus et prenez le pouvoir vaudou Balle Ecrasante. Ce quatrième levier arrête totalement le propulseur et le jeu vous montre le premier levier de ce niveau, en dessous. Ramassez tous les sacs de poussière que vous voyez et descendez par l'ascenseur ou contentez-vous de sauter puis de planer vers la grande plate-forme. Allez au dernier levier et tirez dessus. Le propulseur est maintenant à vous. Vous retournez à l'Arène Centrale. Il est temps de faire le plein. Retournez au Tunnel Principal puis traversez la pièce tout au bout du tunnel (on a fait exploser sa porte il y a quelque instants...)

LE LABORATOIRE SPATIAL

C'est l'ancien labo d'Ethel. Elle vous montre le bidon de carburant situé plus bas. Vous devrez le faire sortir avec l'avion au-dessus de vous. Il faut



LE LABORATOIRE SPATIAL



LE LABORATOIRE SPATIAL



LE LABORATOIRE SPATIAL

ramener le bidon jusqu'à l'avion tout en évitant d'y mettre le feu. Dans un premier temps, faites un aller-retour (ou plusieurs...) pour reconnaître le parcours et ramasser les sacs de poussière car une fois que vous porterez le bidon, vous ne pourrez plus le poser pour les ramasser. Repérez aussi les tuyaux du mur. Ceci étant fait, redescendez jusqu'au bidon. Quand vous le tenez, vous ne pouvez plus sauter. Dirigez-vous vers les ascenseurs. Vous constaterez que toutes les plates-formes ne possèdent pas un ascenseur pour monter. Il faut prendre certains ascenseurs qui redescendent pour en prendre d'autres qui montent plus haut. N'oubliez pas que la moindre chute fera exploser le bidon. Toutefois, les ascenseurs se situent dans l'ordre dans lequel vous devez les utiliser. Votre première rencontre avec les Ventilateurs Cracheurs de feu peut être évité en passant par derrière eux. Avancez et montez. Votre seconde rencontre se produit sur un ascenseur qui descend. Il y en a trois qui cracheront des flammes. Ils fonctionnent à intervalles réguliers alors avancez sur la plate-forme dès que les flammes s'éteignent. Traversez le pont et prenez l'ascenseur qui monte. Vous voilà à l'entrée. On n'en est qu'à mi-chemin, mais il y a une bonne nouvelle. Dirigez-vous vers la porte bloquée et, une fois à côté, lâchez votre bidon. La porte explose, révélant un nouveau bidon. A partir de maintenant, s'il vous arrive malheur, contentez-vous de revenir ici pour récupérer un nouveau bidon. Cette zone secrète contient également un levier. Tirez dessus pour découvrir un cœur. Suivez le tunnel, ramassez les trois derniers sacs de poussière, le cœur puis repartez en sens inverse et prenez le bidon d'essence pour poursuivre votre ascension. Continuez à avancer en évitant les flammes. Pour traverser les ponts en flammes, laissez le feu vous diriger. Une fois la fusée atteinte, placez-vous dans le cercle et appuyez sur le bouton X pour décoller vers le niveau suivant.

A FOND LES MANETTES

Il est temps de piloter l'avion. L'inclinaison se fait avec le stick analogique gauche, le roulis se gère avec le stick droit et la gâchette droite détermine la vitesse. Suivez le parcours en évitant les obstacles et en suivant les flèches. Attention aux ouvertures susceptibles de se refermer. Anticipez bien le mouvement des pales de ventilateur. Garder l'œil ouvert car il y a des vies supplémentaires à récupérer en cours de route. N'allez pas trop vite et vous devriez facilement arriver au but.

L'ARENE CENTRALE

Mr. Deux Yeux est assez simple à vaincre tant que vous restez loin de son regard. Si vous êtes pris dans les rayons que lancent ses yeux, vous serez « blessé », alors évitez-les à tout prix. Pour atteindre Mr. Deux Yeux, sautez sur l'un ou l'autre des groupes de plates-formes situés de part et d'autre de l'arène. Quand le troisième groupe est le plus haut possible et que Mr. Deux Yeux se trouve juste en dessous de vous, sautez sur le trampoline qu'il a dans le dos. Cela vous propulse jusqu'à une plate-forme ronde au plafond de la salle. Tirez sur le levier pour dévoiler des pointes situées au sol. Sautez vite et empalez-vous sur ces pointes afin de causer des dégâts à Mr. Deux Yeux. Faites vite car elles ne restent là qu'un instant. Recommencez l'opération deux fois pour vous débarrasser de l'alligator. Après son décès prématuré, ramassez le pouvoir vaudou Mèche et activez la bouteille. Vous quitterez Roachfort en flottant.



A FOND LES MANETTES



L'ARENE CENTRALE

Ici s'achève les premiers niveaux de *Voodoo Vince*. Suite de cette aventure de fou dès le prochain *Hors-série Spécial Solutions* du *Magazine Officiel Xbox*.

Malédiction : vous l'aurez compris, *Voodoo Vince* est difficile et réservé aux adeptes de la philosophie zen. Cardiaques s'abstenir.



Avec *Splinter Cell*, quand y'en a plus, y'en a encore. Et c'est tant mieux !

SPLINTER CELL : MISSION VSELKA

Vous pensiez Sam Fisher à la retraite ? Grave erreur, grâce aux téléchargements sur le Xbox *Live* ou le DVD du Magazine Officiel, il reprend régulièrement du service plus en forme que jamais. Et ses nouvelles assignations n'ont rien de facile. Un petit coup de pouce s'impose.

Quand y'en a plus... *Kola Cell, Vselka Infiltration, Vselka Submarine* : merci aux développeurs de nous avoir redonner une bonne raison de ressortir *Splinter Cell* après l'avoir terminé.



RAYONS X



L'INFILTRATION

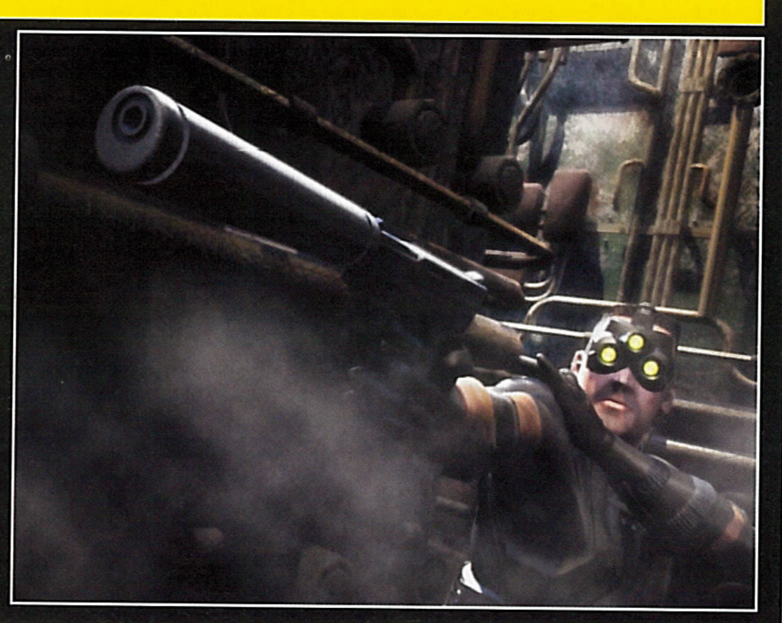
Lambert : « Fisher, l'opération effectuée dans l'usine abandonnée de Kola nous a révélé qu'il restait des hommes du Colonel Alekseevich dans les parages. Cette unité compte investir une base de construction de sous-marins et mettre la main sur l'un de ces engins. Les données d'Echelon 3 indiquent aussi que le sous-marin nucléaire Vselka est arrêté au quai de la base. Localisez-le et profitez-en pour neutraliser les soldats d'Aleeksevich. Ils ne doivent en aucun cas s'emparer de Vselka. »

Fisher : « Par où dois-je commencer ? A-t-on une piste précise ou dois-je opérer à l'aveuglette ? Aiguillez-moi le plus possible. Le temps presse. »

Anna : « Nos renseignements nous informent que les hommes d'Aleeksevich ont liquidé tout le personnel de la base, à l'exception d'un marin russe. Peut-être devrais-tu lui parler. »

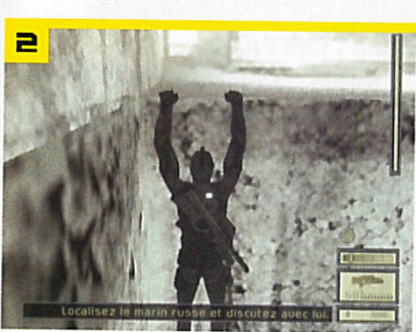
Fisher : « Pourquoi ne l'ont-ils pas tué aussi ? Il doit sûrement détenir des informations capitales. »

Lambert : « C'est ce que l'on se demande aussi. Trouvez-le et interrogez-le. »





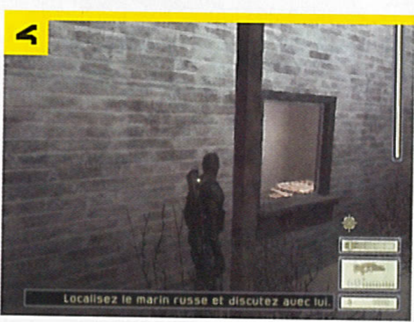
» **Fisher :** « Colonel, l'endroit est à la fois très éclairé et extrêmement bien gardé : les soldats font la ronde avec des chiens. Que dois-je faire ? »
Lambert : « Accrochez-vous au bord du quai, ensuite avancez jusqu'au bout. Ne tombez pas dans l'eau ! »



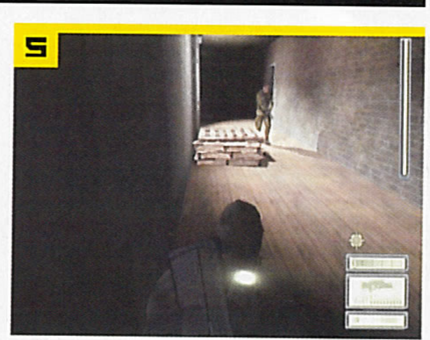
» **Lambert :** « Ici, marquez un temps d'arrêt et jetez un œil sous les caisses devant vous, vous verrez si la voie est libre ou non. Si tel est le cas, foncez tout au fond ! »
Anna : « Autre chose, si un chien s'approche du bord, ne bouge surtout pas... »



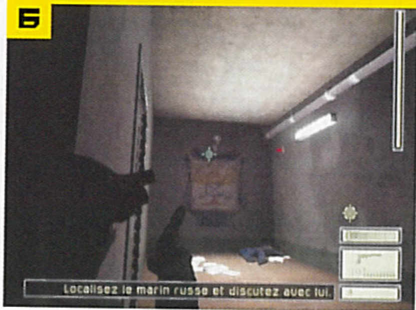
» **Lambert :** « Toujours en faisant attention au binôme Spetnatz/chien, arrangez-vous pour vous retrouver sur les grosses caisses métalliques. En sautant de l'une à l'autre, vous parviendrez sur le balcon en face. Tâchez de ne pas trop vous exposer. »



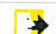
» **Fisher :** « Je suis sur le balcon et aperçois, à travers la vitre du bâtiment en face, un garde faisant sa ronde dans le couloir. »
Anna : « Très bien. D'après mes renseignements, il est seul, cours ouvrir une fenêtre puis cache-toi dans un coin. »



» **Anna :** « Maintenant, tapi dans la pénombre, tu n'as plus qu'à attendre gentiment que le militaire te montre son dos pour l'assommer. »
Lambert : « N'oubliez pas de le cacher dans un endroit sûr avant de continuer. Profitez-en aussi pour le détrousser. »



» **Anna :** « Stop ! N'avance pas plus loin. Une caméra surveille la porte. Colle-toi contre le mur, sors ton pistolet puis mets-la hors service. »
Lambert : « Ceci fait, on pourra sauvegarder votre position à la porte. »
Fisher : « Ce n'est pas trop tôt. »

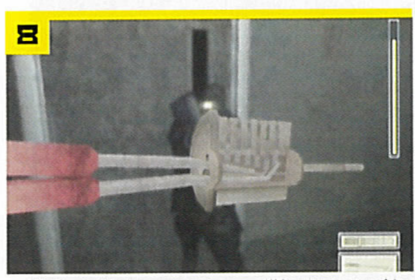


Déformation professionnelle : après s'être tapé toute la soluce de *Splinter Cell* et ses missions inédites, Keem ne se déplace plus qu'en roulade et entre par les fenêtres.





Anna : « Sam, fais attention, il y a deux tourelles et une caméra dans la pièce. Eteins la lumière et shoote sur la caméra. Occupe-toi maintenant des deux canons en te servant d'une torche éclairante et en désactivant leur console de commande. »



Fisher : « Cette porte est verrouillée. Avec mon kit de crochetage, je peux la débloquer. Jetons un œil avec le câble optique avant de sortir. Je vois un garde en train d'aller aux toilettes. Quand il aura fermé la porte, je foncerai vers la porte en face. »



Fisher : « Là aussi, la porte est bloquée. Il faut que je l'ouvre au plus vite avant que le garde revienne. »
Lambert : « Ceci fait, piratez l'ordinateur et emparez-vous des données disponibles sur le disque dur. »
Fisher : « OK, c'est fait. »



Anna : « Avant de sortir, n'oublie pas d'utiliser ton câble optique pour voir si le couloir est libre. »
Fisher : « OK, c'est bon. Je cours en direction de l'entrée située en face des WC. »
Anna : « Maintenant, cache-toi sous les escaliers et attends. »



Fisher : « Deux soldats viennent de passer. Je file à l'étage, j'ouvre la porte... J'aperçois une caméra à ma droite... Je la détruis... Je fonce m'occuper des trois hommes de la salle de repos. Je les fouille, je note le code de la chambre froide : **310**. »



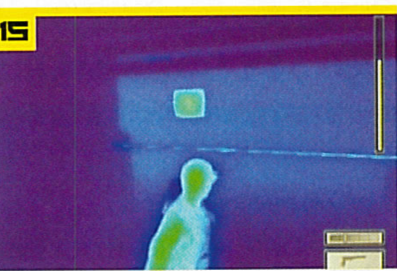
Fisher : « Dans la salle de repos, je vois la porte de la chambre froide. J'entre le code... Je vois le marin russe ligoté sur une chaise. »
Lambert : « Interrogez-le sur le code puis on sauvegardera votre position. »
Fisher : « C'est fait, c'est le **8027**. »



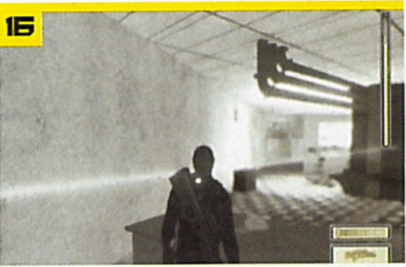
Fisher : « A l'étage, j'ai pu entrer grâce au code du prisonnier russe. J'aperçois un soldat qui tape un code. »
Anna : « Ne t'en préoccupe pas, puis déverrouille la porte à droite. *Check* sous la porte, et cache-toi sous la caméra à droite. »



Fisher : « En esquivant la caméra, j'ai assommé un garde qui faisait la ronde dans la pièce, j'ai ouvert la grille et je suis passé par le conduit d'aération. »
Anna : « A ta gauche, tu trouveras deux hommes assis, celui de gauche a une trousse sur lui. »



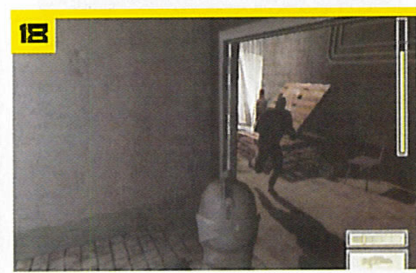
Lambert : « Dans la grande salle du décompresseur, utilisez la vision nocturne ou thermique. Vous devriez voir des lasers. Passez à droite et en dessous de ces derniers. Utilisez maintenant l'ordinateur central et on *check* votre position. »



Anna : « Sam, trois Spetnatz se dirigent vers la salle du décompresseur. Attends-les et envoie une caméra-diversion en direction de la porte. Dès qu'ils entrent, neutralise-les avec le gaz. Si ce n'est pas suffisant, utilise une grenade. C'est radical... »



Fisher : « Me voici de retour dans les escaliers et j'entends deux gardes monter. »
Anna : « Attends qu'ils passent la porte en te cachant sur ce tuyau. Dans la pénombre, ils ne te verront pas. Quand ils seront partis, dépêche-toi de descendre. »



Lambert : « Tout en bas à droite, deux soldats montent la garde. Faites très attention, Fisher. »
Fisher : « Ne vous inquiétez pas, tapi dans l'obscurité, je les aurai dans le dos. »
Lambert : « Bien, après ça, vous aurez fini votre mission. »


Live en direct : si vous êtes déjà un fanatique du Xbox *Live*, vous avez eu la primeur des nouvelles missions. Les « non connectés » ont dû patienter un peu plus.



RAYONS X



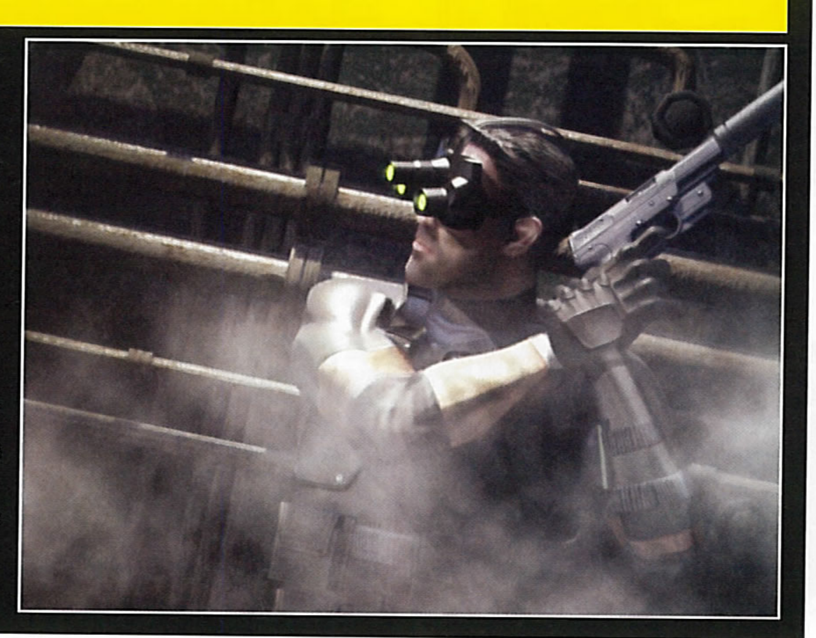
LE SOUS-MARIN

Lambert : « Fisher, désolé de vous apprendre cela mais votre mission est loin d'être terminée. Les hommes du Colonel Aleeksevich ont pris le contrôle du sous-marin Vselka. Ce dernier ayant à son bord des missiles à tête nucléaire, vous comprendrez aisément qu'ils ne doivent en aucun cas s'en emparer. S'ils mettaient la main sur ces ogives, les conséquences de leurs représailles seraient absolument terribles. Infiltrez-vous à l'intérieur de Vselka et éliminez-les tous. Dépêchez-vous. Le temps joue contre nous. »

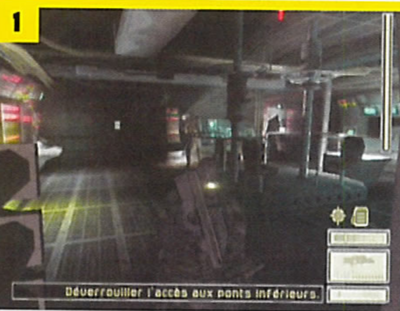
Fisher : « Le timing est serré en effet. Quels sont les ordres de mission ? »

Lambert : « Pour le moment, contentez-vous d'éliminer les hommes du premier étage du sous-marin et trouvez un moyen de libérer l'accès menant aux ponts inférieurs. Ensuite, rendez-vous au serveur central. »

Anna : « Sam, tu devrais jeter un œil dans la salle de commandes du Vselka. Logiquement, tu parviendras à actionner le système d'ouverture des portes à partir de cet endroit. Bonne chance ! »



1



» **Anna :** « Sam, commence par passer par la droite et, tout doucement, élimine les deux Spetnatz qui sont en train de pirater les ordinateurs. Ensuite, utilise ces derniers afin d'ouvrir l'accès aux étages inférieurs puis reviens sur tes pas. »

2



» **Lambert :** « Avant de continuer, entrez dans la pharmacie et emparez-vous de la trousse de soins. Maintenant, occupez-vous du soldat sur la passerelle et cachez son corps. Attention, l'endroit est très éclairé. »
Fisher : « Compris Colonel. »

3



» **Anna :** « Sam, dans ce dortoir, deux hommes montent la garde. Le couloir étant particulièrement bien éclairé, tu auras beaucoup de mal à te faufiler derrière eux et les assommer. Sois vif et vise la tête ! »
Fisher : « C'est comme si c'était fait. »

4



» **Lambert :** « Fisher, restez planqué ici quelques instants et abattez le garde en bas des escaliers à l'aide de votre pistolet silencieux. »
Fisher : « Message reçu. Ensuite, serait-il possible de faire un point de la situation ? »
Lambert : « Bien sûr. »

5



» **Fisher :** « Ça sent mauvais derrière ce rideau. Je devrais marquer un temps d'arrêt et jeter un œil avec ma vision thermique. »
Anna : « Tu as du flair Sam. Il y a un garde posté derrière. Assomme-le, cache le corps dans la cuisine et éteins la lumière. »

6

» **Lambert :** « D'après nos infos, trois soldats seraient situés dans le coin. Eteignez les lumières, puis éliminez-les. »
Anna : « N'oublie pas de consulter l'ordinateur dans l'une des pièces. Tu y trouveras un code pour débloquer la porte de l'armurerie. »

Globe-trotteur : les prochaines aventures de Sam Fisher proposées dans *Pandora Tomorrow* le feront se balader de Paris à Jerusalem en passant par Jakarta.





» **Anna :** « Mais avant d'y aller, attends que le garde s'éloigne un peu. »
Fisher : « OK. Je suis maintenant devant l'armurerie, je tape le code... 2... 0... 3... 8... 7... »
Anna : « Après avoir fait le plein de munitions, n'oublie pas la trousse sur le chemin. »



» **Fisher :** « Je viens d'éliminer le Spetnatz que j'avais laissé passé sur une passerelle. Il me reste à me débarrasser des deux autres de cette pièce. »
Anna : « Après ça, nous devrons sauvegarder ta position. Tu pourras ouvrir tranquillement la trappe ensuite. »



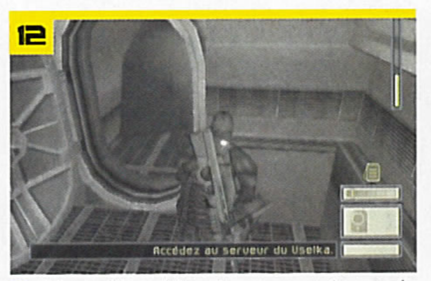
» **Fisher :** « En bas de l'échelle, un soldat utilise son ordinateur... Je l'assomme, je le cache dans le noir. »
Anna : « Fais vite car un autre garde va et vient dans le couloir à gauche. Occupe-toi de lui aussi. Attention à sa lampe torche ! »



» **Lambert :** « Trois Spetnatz discutent dans cette salle. Je vous conseille de vous en débarrasser en une seule fois, à l'aide d'une grenade par exemple. »
Anna : « Cela fait, attends un peu car, quand ils seront alertés par le bruit, d'autres gardes pourraient bien surgir. »



» **Fisher :** « En effet, un autre homme s'est rué sur moi, mais je ne lui ai pas donné le temps d'ouvrir les hostilités. Histoire de ne pas être désagréablement surpris, j'installe une mine murale à cet endroit. On ne sait jamais. »
Lambert : « C'est bien pensé. »



» **Fisher :** « Là aussi, je vais poser une mine murale au cas où, puis je continue mon inspection de la salle des machines. »
Anna : « On *check* ta position avant que tu n'utilises l'ordinateur au fond. »
Fisher : « Merci, j'en aurai bien besoin. »



» **Fisher :** « Les lumières se sont éteintes ! »
Lambert : « Oui, deux Spetnatz veulent entrer ! »
Fisher : « Je les attends de pied ferme à la bombe fumigène, la mine murale s'occupera du reste... S'ils survivent, il me restera toujours le SC-2K. »



» **Anna :** « De retour dans cette salle, tu dois initialiser la séquence de lancement du Torpedo via l'ordinateur à gauche. Il te restera alors 2 min 30 pour déguerpir. »
Fisher : « Deux gardes arrivent. J'espère que la mine murale fera son effet... »



» **Lambert :** « Après les avoir abattus, foncez sur la gauche. Vous vous retrouvez dans un dortoir. »
Fisher : « J'entends des ennemis qui s'approchent. Ils sont deux. Je vais envoyer une grenade pour les calmer... »
Anna : « Dépêche-toi, il reste peu de temps ! »



» **Fisher :** « Dans ce couloir, il y a deux autres Spetnatz. Puissamment armés, ils sont en train de me foncer littéralement dessus ! »
Anna : « Sam, écoute, tu as le choix ici. Soit tu les accueilles comme il se doit en utilisant tout ce que tu as entre les mains soit... »



» ... tu empruntes ce passage. En te collant contre la paroi, tu tomberas sur une sorte de tunnel. Fais vite car les gardes risquent de te canarder comme un lapin pendant ta manœuvre. Pour les empêcher de te voir, tu peux utiliser du fumigène... »



» **Anna :** « Ici, juste avant de sortir et d'emprunter le silo pour évacuer le sous-marin, passe en vision thermique et jette un œil pour voir s'il ne reste pas un ennemi caché. »
Fisher : « OK. Je *check* vite fait puis je saute dans le silo. Mission terminée. »

Si tout va bien... Le *MOX* devrait vous offrir assez rapidement la possibilité d'essayer *Pandora Tomorrow*, la suite de *Splinter Cell*. Merci qui ?

TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

Voici les instructions pour jouer avec un autre personnage que Nick Kang.
Commencez une nouvelle partie et entrez les mots suivants en guise de plaque d'immatriculation. Puis placez le curseur sur OK, pressez et maintenez les gâchettes L et R enfoncées. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur A. Un petit son confirmera la validité du code.

B00B : une fan de Pink
B00Z : un clochard
5WAT : un membre du S.W.A.T.
M1K3 : un membre du groupe d'intervention
BRUZ : un boxeur portant une ceinture de champion
FATT : l'officier de police Georges
FUZZ : l'officier Johnson
HARA : un travailleur asiatique
HAWG : un gros motard
MNKY : un voyou tatoué
MRFU : un truand Asiatique
P1MP : un maquereau
PHAM : un boucher asiatique
TATS : une femme tatouée
TFAN : un gros truand noir
J1MM : un cadavre vampire
JASS : un âne qui fume
B1G1 : le chef Wanda Parks
ROSA : le détective Rosie Valesco
HURT_M3 : Rosie Valesco en sous-vêtements affriolants

Voici quelques cheat codes pour donner détective Kang un solide coup de main dans la lutte contre le crime à Los Angeles.
Effectuez les manipulations suivantes à l'écran d'itinéraire (en passant par menu de Pause ou le bouton Back).

Haut, Bas, Haut, Bas, A : débloque toutes les améliorations de l'option Combat.
Gauche, Droite, Gauche, Droite, A : débloque toutes les améliorations de l'option Conduite.
Droite, Gauche, Droite, Gauche, A : débloque toutes les améliorations de l'option Armes.

FUTURAMA

Mettez le jeu en pause et faites ces manipulations :

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R et appuyez sur Back : **obtenez 5 vies.**

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, relâchez la gâchette R, appuyez sur B, maintenez la gâchette R et appuyez sur Back : **compteur des munitions au maximum.**

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, relâchez la gâchette R, appuyez sur X, maintenez la gâchette R et appuyez sur Back : **jauge de mouvement spécial au maximum.**

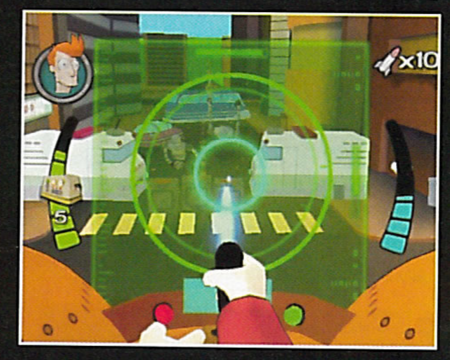
Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, relâchez la gâchette R, appuyez sur Y, maintenez la gâchette R et appuyez sur Back : **remet la jauge de vie au maximum.**

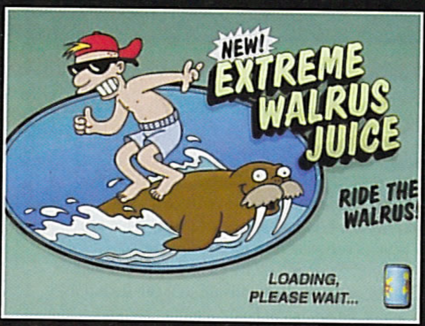
Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, Y et appuyez sur Back : **invincibilité.**

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, Noir, B et appuyez sur Back : **débloque tous les suppléments.**

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, B, A, relâchez la gâchette R, appuyez sur Y, Y, maintenez la gâchette R, appuyez sur Back : **vous permet en appuyant sur Start de passer les petites cinématiques.**

Maintenez la gâchette L enfoncée, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur X, Y, X, Y, Y, relâchez la gâchette R, appuyez sur A, maintenez la gâchette R enfoncée, appuyez sur Back : **jouer le niveau Fry se rebelle.**



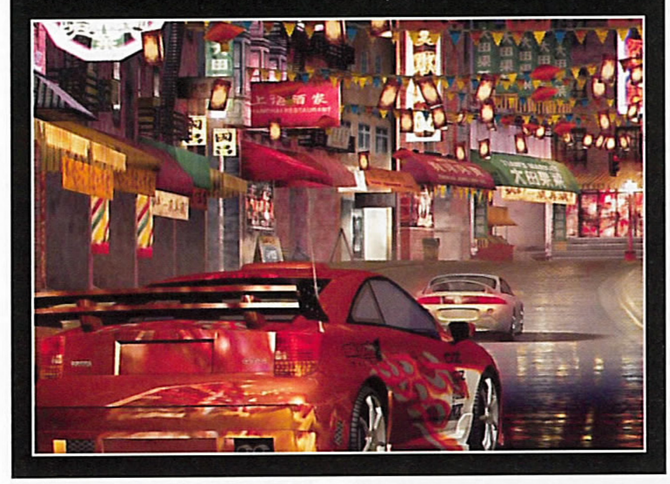


Clin d'œil : pour le niveau spécial de *Futurama*, le titre original est une parodie de *Star Wars episode V*. En français, il aurait du s'appeler *Fry contre-attaque* et non *Fry se rebelle*.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

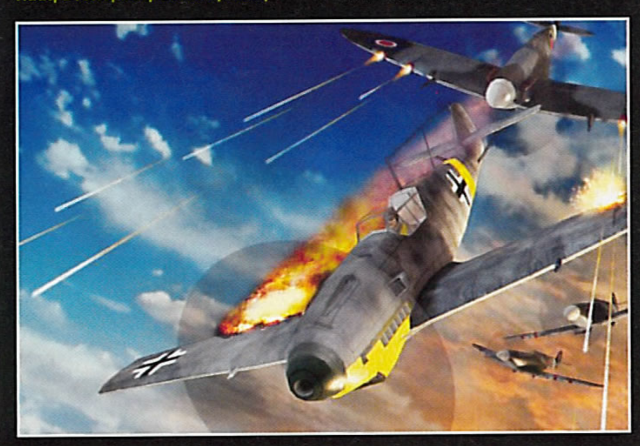
Effectuez rapidement les manipulations suivantes à l'écran du menu principal. Les courses débloquées ne sont effectives qu'en mode Course immédiate et Multijoueur.
Bas, R, R, R, Noir, Noir, Noir, X : donne accès à tous les parcours normaux.
Gauche, X, Droite, R, X, L, Blanc, Noir : débloque toutes les courses de Drag.
Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Noir, R, Blanc : débloque tous les parcours de Drift.
Haut, Noir, Noir, Noir, R, Bas, Bas, Bas : débloque tous les parcours de Sprint.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Entrez les codes suivants à l'écran vous proposant le choix entre continuer une partie ou en commencer une nouvelle.

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, L, R, R, Blanc, Noir : vous serez invincible.
Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, L, R : vous obtiendrez les munitions infinies.
Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, L, R, L, R : tous les pilotes seront affublés d'une grosse tête.
Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, L, R : vous aurez accès à tous les environnements du mode Action.



GLADIUS

Cette manipulation permet à n'importe quel personnage d'utiliser n'importe quelle pièce d'équipement, et ce, même si sa classe le lui interdit. Par exemple un loup pourra porter une épée et un bouclier.
Rendez-vous dans l'académie d'Orin et appuyez sur Start. Puis faites Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Y, Y, Y. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code.

Voici le moyen d'avoir le contrôle complet sur la caméra :
Au cours d'un combat, mettez le jeu en pause et faites **Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut. Utilisez les deux sticks analogiques ainsi que la gâchette R et le bouton Noir.**

Voici comment changer le niveau des adversaires.
Pour l'augmenter : à l'écran de ligue locale appuyez sur Start, puis faites Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Bas. Recommencez cette opération autant de fois que vous le désirez. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code.

Pour le diminuer : à l'écran de ligue locale appuyez sur Start, puis faites Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut. Recommencez cette opération autant de fois que vous le désirez. Un bruit de pièces de monnaie confirmera la validité du code.

Récupérer des objets de valeur gratuitement.
Une fois à Impéria, rendez-vous tôt le matin sur la plage au sud. Appuyez sur A et une fenêtre s'ouvrira vous indiquant que la recherche de trésor est en cours. Vous pourrez utiliser les objets trouvés ou les revendre pour un très bon prix.

Voici maintenant une technique pour vous faire rapidement de l'argent.
Recrutez des gladiateurs bien équipés comme des centurions. Dépouillez-les littéralement puis expulsez-les. Vous n'aurez plus qu'à vendre leur équipement pour, non seulement rembourser le prix d'achat du gladiateur, mais aussi vous obtenir un petit bénéfice.



MEDAL OF HONOR : SOLEIL LEVANT

Entrez les codes suivant dans l'écran des mots de passe du menu options. Sélectionnez l'option Bonus pour activer ou désactiver le code. Une petite sonnerie confirmera la validité du code.

JAWFISH : Munitions illimitées
BANNER : Immortalité
WRASSE : Ecran pare-balles : les balles n'ont aucun effet sur vous mais les autres armes oui.
BATFISH : Balles d'argent : tuez les ennemis en un tir.
BETTA : Grenade en caoutchouc : vos grenades rebondissent jusqu'à ce qu'elles explosent.
BOXFISH : déverrouille tous les objets secrets (médailles, documents secrets)
DOTTYBACK : personnages à chapeaux : tous les personnages porteront des objets sur la tête.
PARROT : Soldats invisibles.
CARDINAL : coup mortel tête : il faut impérativement tirer dans la. tête de vos ennemis pour les tuer .
TUSKFISH : débloque toutes les missions.



True Crime : en prenant des personnages féminins à la place de Nick Kang, on assiste à des scènes hilarantes. Rosie en sous-vêtements de cuir noir fait très féminine avec sa voix d'homme.



SUR LE DVD Pour ce numéro de février, 7 nouvelles démos vous attendent. De l'action, de l'aventure du sport, de l'humour... En bref, un cocktail explosif pour vous faire plaisir. Ne manquez pas les 5 vidéos toutes aussi intéressantes. Mais surtout, vous trouverez la dernière mission de Sam Fisher avant celles de *Pandora Tomorrow*. Alors, régalez-vous en attendant le numéro suivant !

CHALLENGE : Pour chaque démo, nous vous proposons un petit défi, plus pour la gloire que la reconnaissance de vos pairs. Le concours, en revanche, vous obligera à faire mieux que vos petits camarades pour remporter notre prix spécial (un petit goodie lié à l'univers de la Xbox) et toute notre admiration évidemment.

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir vous mettre en contact avec notre société d'abonnements ABOCOM 26 bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine CEDEX ou au 01 46 72 50 89.

DEUS EX : INVISIBLE WAR

INFOS
EDITEUR : EIDOS
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Véritable petite révolution à sa sortie, *Deus Ex*, premier du nom, offrait une expérience sans précédent en matière de liberté d'action. Cet *Invisible War* va encore plus loin en permettant au joueur de décider librement de la stratégie à adopter dans tous les cas de figure et en proposant un nombre impressionnant d'outils pour améliorer ses compétences. Voici un futur hit en puissance que vous pouvez déjà essayer grâce au *MOX*.

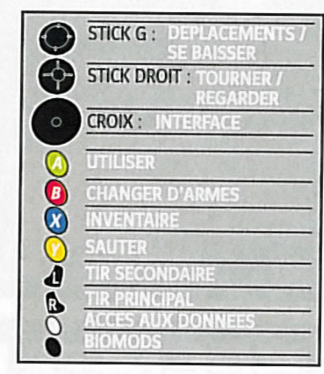
CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Vous devez récupérer le jet d'un certain Sid Black que détient actuellement Sophia Sak. Deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez emprunter la voie diplomatique et négocier le rachat du vaisseau ou bien simplement vous débarrasser d'elle et de ses gardes du corps. Une fois ce détail réglé, aller chercher Sid dans le Greasel Pit.

CHALLENGE

Vous avez mené à bien votre mission sans un accroc ? Alors sélectionnez le niveau de difficulté le plus élevé et recommencez la démo en utilisant uniquement le cas échéant votre couteau de combat.





STICK G :	DEPLACEMENTS / SE BAISSER
STICK DROIT :	TOURNER / REGARDER
CROIX :	INTERFACE
A	UTILISER
B	CHANGER D'ARMES
X	INVENTAIRE
Y	SAUTER
L	TIR SECONDAIRE
R	TIR PRINCIPAL
Blanc	ACCES AUX DONNEES
Noir	BIOMODS

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

INFOS
EDITEUR : ATARI
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

CONTENU DE LA DEMO

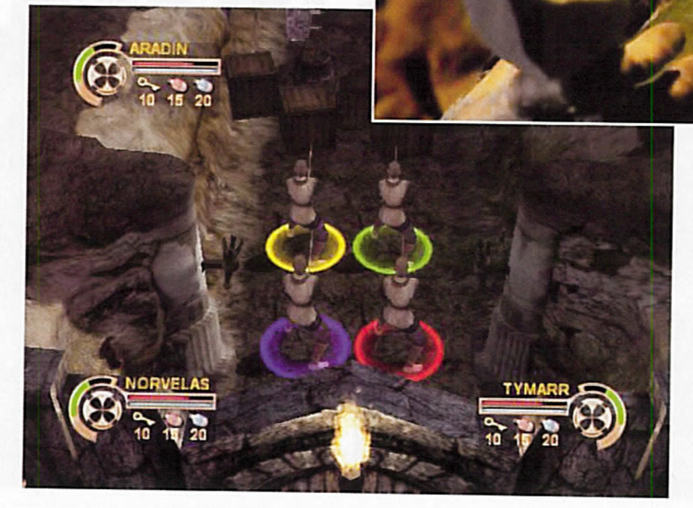
Trancher, exploser, massacrer, achever. Tel est le vocabulaire limité mais au combien jouissif qui convient le mieux à ce jeu. Ici, vos cellules grises ne seront pas mises à contribution. Dans la lignée de *Baldur's Gate : Dark Alliance* et autres *Gauntlet*, *D&D Heroes* vous promet un concentré d'action pure sans prise de tête inutile. On aurait tort de s'en priver. Alors partez sans attendre à l'assaut du niveau de notre démo.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Sélectionnez parmi les quatre classes proposées, le personnage qui correspond le plus à vos aspirations. Si vous préférez le corps à corps, votre choix se portera sur le nain ou l'humain. En premier lieu, pensez à vous équiper et à choisir vos armes de prédilection. Puis partez à la recherche de la croix Ankh, retrouvez Vasak et pour finir, affronter la *bullette* géante dans son antre.

CHALLENGE

La démo ne présente vraiment pas de difficulté. Le challenge consistera donc à la terminer sans jamais utiliser de potion de régénération (ou le pouvoir du nain). Vous ne pourrez plus vous contenter de bourriner le **bouton A**.





STICK G :	DEPLACEMENTS
STICK DROIT :	CAMERA
CROIX :	MENUS
A	ATTAQUE PRINCIPALE
B	OBJETS
X	ATTAQUE SPECIALE 1
Y	ATTAQUE SPECIALE 2
L	BLOQUER
R	MENU ACTION
Blanc	POTION DE SANTE
Noir	POTION D'ENERGIE MYSTIQUE

Deus + : dans notre dossier en page 42, vous retrouverez quelques conseils et directions pour vous aider dans la démo de *Deus Ex*.



VIDEOS ARMED & DANGEROUS, BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE II, DRIV3R, JAMES BOND 007 : QUITTE OU DOUBLE, MISSION : IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA

LINKS 2004

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Avec *Links 2004*, Sergio Garcia vient défier Tiger Woods sur les greens de la console noire et verte. Ressemblant au titre de EA Sports par son approche, il propose cependant quelques challenges inédits et une bonne alternative au jeu du Tigre.
En plus, il bénéficie du support Xbox *Live* pour pouvoir s'éclater à plusieurs autour d'un même trou. Avec cette démo vous pourrez vous forger votre propre opinion, sachant qu'au final, vous serez le grand gagnant.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Trois épreuves vous sont proposées. Dans Putting Course, à chaque trou, vous commencez en un point choisi aléatoirement sur le green en ayant pour objectif de rentrer le putt.
Pour le Par 3 Challenge, vous devez effectuer un drive et faire arriver la balle dans un périmètre précis et ce, sur quatre trous. Enfin, avec le Links 2004 open, votre objectif sera de finir dans les cinq premiers sur un parcours de neuf trous.

CHALLENGE

Prenez part au Links 2004 Open. Ne vous contentez pas de finir dans les cinq premiers mais essayez plutôt de rendre une carte de -10 sans prendre de mulligan.





NHL RIVALS 2004

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

CONTENU DE LA DEMO

Après ceux de Sega et Midway, c'est au tour du jeu de hockey de Microsoft d'apparaître sur notre DVD de démos. Un ton en dessous de ses concurrents directs sur quasiment tous les points, il procure quand même quelques bonnes sensations et sa prise en main assez simple le place à la portée de tous les joueurs, spécialiste ou non de ce sport.

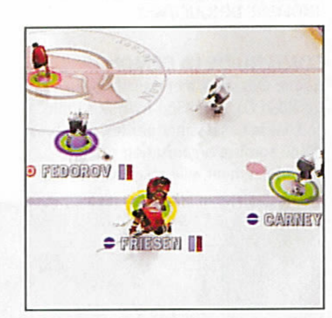
CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Une fois de plus prenez part à l'affrontement entre les Mighty Ducks d'Anaheim et les Devils du New Jersey. Après avoir choisi votre camp, élancez-vous sur la glace. Vous pourrez y aller seul ou accompagné de trois compagnons et dans la même équipe si vous le désirez. Pour cela, à l'entame du match, faites Pause et rendez-vous dans la rubrique Controllers. Vous n'aurez qu'une période pour juger la qualité de ce titre.

CHALLENGE

La console ne vous laissera pas beaucoup de répit. Prenez l'équipe de votre choix et essayez de finir la période avec un minimum de trois buts sans en encaisser un seul. Pour cela, pensez à jouer collectif. Un conseil : usez et abusez de la passe en retrait, c'est l'arme ultime dans ce jeu.







Y a pas photo : alors que sur console la lutte fait rage pour la suprématie au golf virtuel, au moment où nous écrivons ces lignes, Woods est premier du PGA tour et Gracia quatre-vingt-quatrième.

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

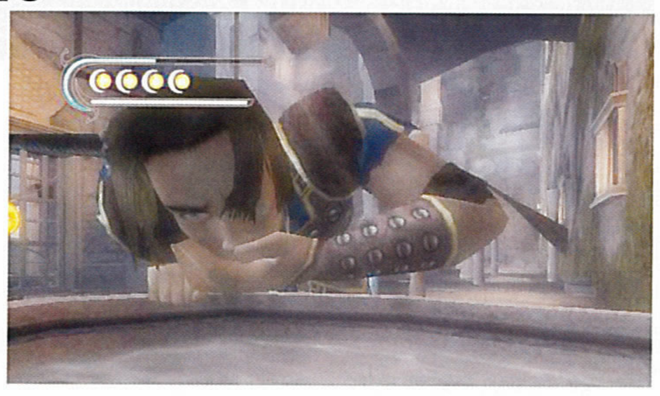
INFOS
EDITEUR : UBISOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Il est beau et il sent le sable chaud. Pour notre plus grand plaisir le prince de Perse est de retour. Il faut dire qu'avec le ratage de l'épisode précédent, il avait beaucoup à se faire pardonner. Heureusement, le quatrième épisode de ses aventures renoue avec l'esprit des premiers titres de Jordan Mechner. Dans celui-ci, une nouveauté apparaît : grâce à une dague magique, vous aurez la possibilité de remonter le temps afin de réparer d'éventuelles erreurs et bien souvent éviter la mort dans d'atroces souffrances.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

En premier lieu, familiarisez-vous avec les commandes du jeu. Le héros court sur les murs, se pose en gymnaste accompli et se sert toujours aussi bien d'un sabre. Cette démo constitue en fait un gigantesque tutorial. Au début de chaque niveau, la marche à suivre vous sera indiquée. Seule votre dextérité au pad entrera en ligne de compte. Vous êtes prêts à explorer l'immense palais du sultan.





CHALLENGE

Terminez la démo d'une seule traite, sans faire usage du pouvoir de la dague magique. Et si ce défi vous paraît encore trop facile, traversez chaque pièce sans vous arrêter.



ROGUE OPS

INFOS
EDITEUR : NOBILIS
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Rogue Ops vous met dans la peau de Nikki Conners. Son mari et sa fille se sont fait assassiner par les membres d'une sombre organisation secrète. Alors forcément, elle a la haine. Mais loin de se lancer dans une vengeance aveugle et furieuse, elle utilisera ses talents d'assassin de l'ombre pour parvenir à ses fins. Prenant des éléments de *Splinter Cell*, de *Metal Gear* ou encore de *Perfect Dark*, ce titre proposera huit niveauxdans sa version finale .

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Bonjour Nikki, votre mission si vous l'acceptez, se compose de 3 parties distinctes. Vous devrez poser 3 bombes placées à 3 endroits que vous trouverez aisément. Puis, il faudra désactiver l'ensemble des systèmes de sécurité. Enfin, votre tache ultime consistera à trouver et poursuivre le vilain de service. Bonne chance Mme Conners.





CHALLENGE

Le niveau de la démo proposée étant extrêment facile, le défi consistera à la terminer sans utiliser, ne serait-ce qu'une fois, une valise de soin. Et pour corser le tout, utiliser uniquement des shurikens pour toutes les actions.



Anthologie et nostalgie : dans la version finale de *Prince of Persia : les Sables du Temps*, il sera possible de débloquer le *Prince of Persia* original ainsi que le deuxième épisode.



WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

INFOS
EDITEUR : BAM !
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Le tandem Wallace et Gromit va une fois de plus affronter Feathers McGraw. Nos deux compères vont devoir libérer les animaux d'un zoo maltraités par le vilain pingouin. Habitués des environnements tarabiscotés et des cascades involontaires, ils ne seront guère dépaysés sur Xbox. Wallace usera de son génie inventif pour construire des armes loufoques que Gromit utilisera sans modération.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Votre mission principale consistera à délivrer le petit éléphant de sa cage perchée. En récompense, sa mère défoncera les grandes portes en bois qui empêche votre progression. Mais ne vous arrêtez pas là ! Certains défis secondaires sont accessibles en réparant des machines à l'aide d'écrous ou en actionnant des mécanismes. Vous n'aurez plus qu'à récupérer un maximum de grosses pièces.

CHALLENGE

Il portera sur le niveau Bonus. Tout d'abord, vous devez trouver son entrée. Ensuite, parcourez-le sans vous arrêter une seule fois. Avec un peu de pratique, c'est tout à fait possible.







SPLINTER CELL : VSELKA SUBMARINE

INFOS
EDITEUR : UBISOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1

Après *Kola Cell* et *Vselka Infiltration*, voici enfin la conclusion des missions supplémentaires de l'agent Fisher. Elle se trouve dans la section Download du DVD. Nous vous rappelons au passage que malgré la présence sur ce même DVD d'une démo de *Splinter Cell*, il vous faut posséder le jeu original pour pouvoir accéder à cette mission. Par contre sur la version Classics vendue à 30 €, ce niveau est déjà compris. Donc inutile d'essayer de le charger sur le disque de la Xbox.

DOWNLOAD

Pour jouer à ce niveau, rien de plus simple. Rendez-vous dans la rubrique Download. Appuyez sur le **bouton A** et la mission se copiera sur votre disque dur. Vous n'aurez plus qu'à lancer l'original du jeu et à vous rendre dans la sélection de niveau.

CONTENU DE LA DEMO

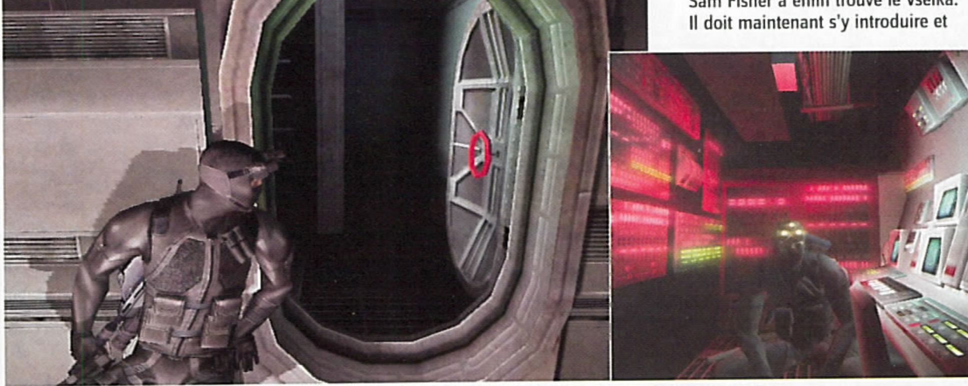
Sam Fisher a enfin trouvé le Vselka. Il doit maintenant s'y introduire et l'explorer afin de trouver les têtes nucléaires disparues.

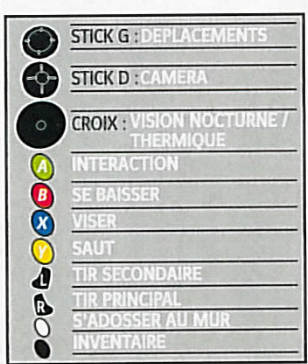
CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Ce que fait le mieux Sam : s'infiltrer sans jamais se faire remarquer. Afin de ne pas gâcher votre plaisir nous ne vous en dirons pas plus.

CHALLENGE

Réussissez parfaitement cette mission.

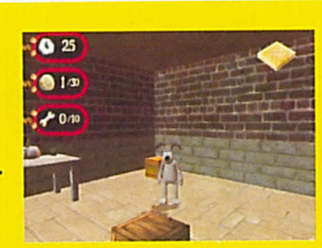




CONCOURS
WALLACE ET GROMIT

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :
Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail : **xboxmag@futurenet.fr**

» MEILLEUR SCORE :
Le concours portera sur *Wallace et Gromit*. Récupérez un maximum de boulons disséminés dans tout le niveau. Pour prendre la photo, maintenez le bouton B enfoncé pour faire apparaître le nombre de boulon. En cas d'égalité, nous procéderons à un tirage au sort. Envoyez-nous vos photos avant le 20/02/2004.



Rôles inversés : en règle générale, c'est le maître qui siffle son chien. Mais dans *Wallace & Gromit in Project Zoo*, c'est le chien qui siffle Wallace pour le faire approcher.



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente fin février 2004

SUR LE DVD (sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :



TOP SPIN
Est-il encore besoin de présenter le meilleur jeu de tennis de l'histoire ?



RAINBOW SIX 3
Une nouvelle démo jouable sur le Xbox *Live*.



CARVE
Vous en avez marre du ski alpin ? Essayez le jet-ski !



CRIMSON SKIES
Le shoot ultime dans une démo jouable sur le Xbox *Live*.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 3
Le renouveau du jeu d'aventure.



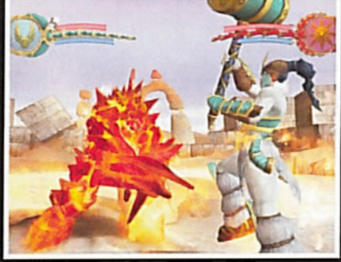
DRAKE
Quand Matrix et comics se mettent à rimer ensemble.



SONIC HEROES
Pas facile à attraper ce satané hérisson bleu !



ARMED & DANGEROUS
Si vous aimez faire dans la dentelle, passez votre chemin.



WRATH UNLEASHED
Les monstres sont lâchés. Alors, préparez vos défenses.

DEMOS SPECIAL TOM CLANCY



SPLINTER CELL
Un *MOX* sans du Sam Fisher dedans ne serait pas un *MOX*...



GHOST RECON
La paix mondiale est menacée, les Ghost Recon repartent en guerre.



GHOST RECON : ISLAND THUNDER
Quand la démocratie est menacée, c'est aux Ghost Recon de jouer...



RAINBOW SIX 3
Quand les Ghost Recon sont trop fatigués, alors on sort les Rainbow...

Ce n'est qu'un au revoir : bonne route à Douggy, ex-rédacteur de *Consoles Max* qui vient de s'arrêter, qui a failli rejoindre l'équipe du *MOX*. Puisse-t-il trouver sa voie...



1 min 22 s 12 : c'est le tarif d'ami
pour une petite visite guidée de Florence.
50M
+10
+30 POWERSLIDE
+50 POWERSLIDE
3+
www.pegi.info
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Sydney, Chicago, Barcelone, Yokohama ou Moscou... Défiez n'importe qui, n'importe où !
Avec Project Gotham Racing 2, prenez le volant de la Enzo Ferrari, ou de plus d'une centaine d'autres voitures parmi les plus belles du monde, et courez sur plus d'une centaine de courses dans 10 villes internationales. Allez vite, toujours plus vite, et prenez tous les risques pour gagner des points Kudos. Vous pouvez aussi affronter le monde entier sur Xbox Live et leur mettre un boulevard pour grimper dans le classement mondial et finir au top ! Xbox. Jouons ensemble.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together*
www.xbox.com/fr/projectgotham2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, tous les logos et créations de marque associés à Enzo Ferrari sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Saleen, tous les logos et créations de marque associés à Saleen sont des marques déposées de Saleen Inc. utilisés sous licence par Microsoft Corporation. Sous licence de Dr.Ing.h.c.F.Porsche AG pour certains brevets. Porsche, les Porsche Crest, 911, Carrera, RS, Boxster et Cayenne sont des marques déposées de Dr.Ing.h.c.F.Porsche AG. © 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, le logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live, et le logo Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés ou de produits mentionnés sont des marques déposées de leurs propriétaires. Le service Xbox Live est vendu séparément. *Xbox. Jouons ensemble.